

毒瘤年度RPG最强音发售日确定

最终幻想13

试玩报告滚烫出炉

不要再读盘

Wii硬盘玩游戏实战

最高破解！手把手交你USB硬盘安装大法！

6.99 震撼价！

重磅攻略 轻松通关实用秘籍！

胧村正/教父2

四月动作大作制霸攻略！深度研究彻底解析！

战国BASARA战斗英雄

全部30名武将实战解析，系统详解，隐藏装备入手方法

无双报道13弹！美日恐怖大作来袭！

刺客信条2/寂静岭·破碎的记忆

电锯惊魂/死亡空间·血统

猎天使魔女/薄暮传说·完全版

新说西游记/飞屋环游记

对战传说/大航海时代ONLINE

真·风神制作

铃木裕退休纪念特集

游戏大师回家养老

再见！SHENMUE 莎木3

你不了解的怪诞游戏世界

游戏世界的浮云?!成就和奖杯

Wii，你怎么就敢不降价？

跨平台能否拯救PS3?

厂商到底怎么来赚玩家的钱?!

2009年05月上 总第251期
ISSN 1006-5032



倒计时结束，

3A倒计时十天的双平台RPG大作，就是这款《永恒终结》，融合了3A唯美风格与美式现代风味，SEGA的新作发表会上，该作就是宣传重头之一。
□文/翅膀

END OF ETERNITY

PS3 / X360	本刊译名：永恒终结		2009年冬预定
角色扮演	Tir-Ace/SEGA	价格未定	日版
BD/DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定



17岁的青年塞菲，在一次事件中被瓦修隆用枪打成重伤，但是坚强的意志使他活了下来。现在与瓦修隆一起，共同从属于私设军队PHF。

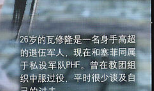
敢于向命运抗争，他的生存意义是？



仅剩一年的生命 少女决心亲手断绝悲惨命运



姓名履历不详的谜之少女，只知道是一名实验用的人体，19岁，被唤作实验体20号。由于实验内容，她的生命只剩下了一年时间，但她决心向自己的宿命挑战。



26岁的瓦修隆是一名身手高超的退伍军人，现在和塞菲同属于私设军队PHF。曾在教团组织中服过役，平时很少谈及自己的过去。



瓦修隆过去的经历是故事的关键，他脱离原组织的原因也值得关注。

Tri-Ace&世嘉新作发表。

被人所敬仰的宗教

游戏背景设定在幻想世界巴泽鲁，这里信仰着一种被称为经典的宗教，宗教的领导者被唤作“卡迪那鲁”，他们身着独特的装扮，是上层社会中地位最高的人群。原本这个组织是以教皇为中心活动的，但在前任教皇故去后，教会一直被一个叫罗恩的人掌控着。



↑巴泽鲁的人们信仰的经典，是一种非常奇特而普及的宗教，其中的一些上层教徒拥有显赫的社会地位。



→新作发布前，厂商在倒计时吊胃口时所使用的画面，该场景与巴泽鲁有何联系吗？

封闭世界中人的精神支柱

先人遗留的宝贵财富



当初建造巴泽鲁的时候，人类还拥有着高度的科技文明，但是随着岁月流逝，那份知识已经完全遗失了。现在已经基本找不到真正了解巴泽鲁的人了。在巴泽鲁内部，仍然遗留着许多未解之谜，某些设施还需要高度的技术才能得以运作，巴泽鲁可以算是先人们遗留的宝贵财富，人们沐浴着这种恩惠，运用其中的发电设施维持着光明。

封闭在机械中的世界 人类最后的生存舞台

本作的舞台，是一个被机械关闭起来的世界，一座矗立于大地之上的人造机械建筑“巴泽鲁”，构成了这个世界的全部。巴泽鲁犹如铁塔一样的上层部，和接近地面的下层部，收容了这个星球上所剩无几的人类。而机械外面的世界，完全是不毛之地。既没有人类，也没有其它任何生命存在。在巴泽鲁的内部，就是我们所能看到的一切，故事也将从中展开。

巴泽鲁是星球环境极度恶化时，人类制造的最后避难所。上层部居住着占据统治地位的宗教领袖和富人，下层部则是贫民区，普通民众在这里生活，此外这里还有丰富的地下矿脉。



←从外面看给人很悲凉的感觉。

命运的抗争，将三人联系到一起

游戏目前公开了三名角色，离奇的故事将由他们引领展开。曾经深受重伤，但不轻言放弃，敢于向命运抗争的塞菲；身手不凡，勇于接受挑战的男人瓦修隆；以及背负短暂生命，决心改变宿命的实验体少女，他们之间会演绎出怎样的故事呢？在后续的报道中，相信他们与巴泽鲁教团的关系会进一步明朗。

塞菲和瓦修隆所属的组织名为“PMF”，是一家公司的下属私设军队，曾经以收揽从军经验丰富的实力派人员而著称，拥有很高的知名度。不过最近PMF似乎忽视了对人员的选拔，无论是否拥有实战经验、履历如何都能够加入其中。PMF的转变背后隐藏着什么秘密吗？



划分区域的地图，多变的遇敌方式

巴泽鲁是游戏世界的全部，玩家在实际游戏中，也是以这座人工建筑物为舞台活动。整个巴泽鲁被划分成了数片区域，除了上层部和下层部两大区域外，每个部分内还分成多个子区域，游戏时通过菜单界面选择要去的地方（即常识中的指令选择地图）。不过每当进入一个区域后，就会切换为第三人称视角，控制角色在场景内自由移动。



↑主角们手中的武器相当先进，很西方很时尚。

在通常区域和凶险的迷宫都是可以直接看到敌人的，并非踩地雷，与敌人接触后就会突入战斗，并且会采用无缝连接的方式高速切换。根据场景和迷宫的不同，玩家控制的角色移动方式，战斗前的遇敌方式都会有所区别。这一点会在后续的报道中详细介绍。

半即时战斗模式，抓准空隙的瞬间

游戏的战斗采用三人一组模式，不过玩家只能操作三人中的其中一人，在战斗场景内按照自己的意愿移动，使用各式枪械来与敌人周旋。与传统日式RPG不同的是，射击用的枪炮是战斗的主力，而不再是原始的刀剑斧头，体现出更为鲜明的现代气息。

角色和敌人的行动方式是半真实时间制的，角色在行动中时间会无差别的流逝。也就是说，同伴和敌人也会同时展开移动和攻击。但是当角色行动结束后，比如停下来选择菜单时，时间流逝就会停止，给玩家留出思考时间，以决定接下来要做什么。对于这种系统，玩过《北欧战神传2》的玩家肯定会很熟悉，即敌我双方的行动每一步都是同步的，通过移动和特技来寻找空档，赏给敌人雨点般的子弹。

寻找机会 贯穿致命一击



→操作一名角色绕到敌人无法攻击到的死角，就可以从容地展开酣畅淋漓的枪击。



←这种半即时加上枪械射击的战斗方式令人不禁联想起《北欧战神传2》+《寄生前夜》这种奇特的组合。

"世嘉·消费者发表会2009"开幕！

SEGA09最速SCOOP!

SEGA 于2009年4月14日在东京秋叶原所举办了名为"SEGA 消费者发表会2009"的游戏群发布会。在这次发布会上，公布了20多款SEGA自行开发，还有和其他制作厂商联合开发的作品。这里为各位带来关于发表作品的详细情报。在这次新作发布会上，世嘉的执行议员川越隆幸氏首先致贺词。川越氏大致做出了消费者游戏业界进入成熟期，以及PSP星海传说、PS3龙如3过50万、年末商战的苦战等回顾08年度是"痛苦的一年"的总结，09年世嘉准备发表的3部融合感动和回忆的作品等等发表报告。相比去年世嘉公布了多数游戏作品，今年却相反只公布了少数质量优秀的作品来决一胜负。

□文/七曜



↓除了有《猎天使魔女》和《永恒的终结》之外，本次发布会另外的一个亮点就是《无限航路》。

↑虽然会场的人气不低，但本次发布会的展出作品确实不太令人满意，大作不多，最大亮点还是《猎天使魔女》。

POINT 重中之重就是《猎天使魔女》

本次发布会的重中之重就是"猎天使魔女"，发表者是本作的开发商的代表桥本氏。之前已经公布了数次情报的本作，这次只在舞台上公布了实机演示录像。官方自称展示的是"最高潮动作"，这个概念就是代入连续发生的类似于电影中的具有极度紧张感的动作手感。在本报次公开的演示动画里，



大家可以看到像真实电影一样的华丽动作。当然，虽说是要强行从CG动画和通常移动中的及时演算来达到极度真实的水准，但是，玩家究竟可以操作的地方到底有多少具体还没有得以公布。在公布的实际场面中，主角要在崩坏而无止尽的坠落的巨大建筑物上和天使战斗，而且还有和中BOSS战斗的场面。

虽然没有公布什么最新的情报，但是已经得到确认主角的双手和双脚上可以分别使用4种武器，分别是铳、日本太刀，还有捡起敌人的武器枪的等等。此外，灵活回避敌人的攻击的话，有时敌人也会在一定时间内发生速度变慢的现象。此外，通过接触头发，可以召唤出各种物体来反复使出华丽的攻击这一点还是和以前一样，天使坠落在棺材里、召唤出巨大的角色的场面是压轴大戏。



→超华丽的动作游戏，战斗极具魄力。

POINT 户田惠梨香代言《魔法气泡7》

《魔法气泡7》还特意邀请了日本新生代女演员户田惠梨香担任代言人。并且她也出现在本次发布会的现场，户田在现场对自己当选"魔法气泡"的宣传形象阐述了自己的看法。据户田说，自己在10年来一直都是系列的FANS，这次能够当选十分的高兴，会场播放了拍摄广告的制作花絮。对于新作的感想，户田说"新的规则新的人物给人相当的新鲜感，新的规则不仅承袭以前，更多的要使用头脑"。今后，户田惠梨香也将作为本作的形象代言，在游戏的海报以及电视广告中登场。她自认是个标准机迷，常常机不离手。她还表示，受爱打机的父亲和哥哥影响，自小已经是个机迷。她又忆述小时候，父亲每次只容许她玩两个小时，有一次她没有遵守约定，结果被父亲痛斥，吓得她流下眼泪。



↑《魔法气泡7》由户田惠梨香代言。

POINT 《魔法气泡7》经典游戏登场

集全系列系统与角色之大成，《魔法气泡》系列的正统作品第7作正式发表。本作是于1991年登场的方块益智游戏《魔法气泡》系列最新作，承袭传统同色方块消除玩法，并以"变身"与"安心"为主题，完整收录角色变身新玩法与往昔系列作旧玩法，不论是老手或新手都可以安心游玩。

游戏中玩家将操纵由画面上方落下的5色魔法气泡，堆叠4个以上的同色气泡就可以将之消除，规则与以往相同。成功消除气泡时会累积变身计量表，集满后就可以让角色变身为"大魔法气泡变身"与"小魔法气泡变身"状态，改变角色外观与游戏规则。在大魔法气泡变身状态下，角色会变身为大人状态，气泡尺寸会变大。

→娱乐与游戏性并重。

POINT 《创造棒球会2》5月21日发售

《创造职业棒球会2》是拥有10年以上历史的《创造职业棒球队》系列的NDS平台第二作，玩家将扮演棒球队经理，缔造属于自己的最强棒球队。本作将新增众多系统要素与游戏模式，如延续强化前作大受好评的技能系统，围绕棒球的挑战任务"ベースボールクエスト"，利用无线通讯，玩家之间还可以进行最大4人的"野球つくJapanロード"联机模式。另外还有每一代都不可少的球队以及球员数据更新，玩家要做的就是培育选手、经营球队，成为联盟最强球队。本作的技能包括选手和教练的特殊能力。技能大多是在比赛中发动、改变选手能力、对看客进行影响。以选手的情况来说，这些技能包括可以在比赛中发动，使能力产生变化的技能，或是会影响人气欢迎度或比赛球迷到场率等等，情况都各有不同。



←棒球在日本大受欢迎，所以棒球游戏的销量也不错。

而在教练的方面，除了有可以在比赛中发动来影响选手能力的技能之外，另外也包括了会对选手养成有所影响的技能。这些技能除了一开始就设定好的之外，另外跟选手相关的部份技能玩家也可以在商店里购入装备在选手伸上来提升战力，而且这些购入的技能跟道具还可以来进行合成。

POINT 团长驾临，凉宫春日新作登场！

本次发布会公开了NDS上的超人气作品“凉宫春日的直列”的游戏画面。凉宫春日因动画第二季VS重播疑云尚未解决，团长人气持续高居不下，相关产品当然就此层出不穷。继早前的Wii上的游戏“凉宫春日的并列”后，“直列”以将于5月28日发售。本作的游戏舞台是暑假中的县立北高，SOS团成员以及动画版中登场的角色们将在这里汇聚一堂上演一出出搞笑闹剧。游戏将采用新感觉游戏系统，原作中被春日搞得团团转的阿虚等人的真实感受将会被再现出来。



↑超人气团长再度登场。

POINT 《无限航路》新情报公布！



已经定于6月11日发售的《无限航路》是一款以广袤宇宙为舞台的RPG作品，是由SEGA公司代理发行，并由曾经担任过《铁骑》监督的河野一二三担任总监督，制作公司则是Nude Maker。在游戏中玩家将会建造宇宙战舰组成舰队，在无边无际的浩瀚宇宙中展开冒险，这种每一个男孩子都曾经有过的梦想将会在本作中以科幻长篇RPG的形式展开。《无限航路》的基本概念是搭乘宇宙战舰于无限的宇宙进行冒险，在作为冒险舞台的宇宙中，存在着具有不同文化的多个势力以及为数不少的星球。玩家必须要编组舰队在宇宙星海中移动，一边周游于这些星球之间一边让故事推进下去。

本作最大的魅力就是建造以及改造军舰，首先必须拥有设计图，然后在这张设计图上任意配置有如积木般的模组来建造军舰。即使设计图也是一样的。随着设置的模组不同也会使得军舰性能出现重大变化。设置在船内的模组是非常重要的，有船员的船舱以及火炮管制塔等各式各样的模组存在，玩家可以在武器选择画面中任意搭配武器。游戏中的设计图总数超过150种。

POINT 次世代歌神《初音米库》今夏发卖



SEGA的创意游戏，《初音米库 歌神计划》已经定于2009年7月2日发售。本作是以当红人工合成虚拟偶像歌手初音未来为主题的音乐游戏，收录让玩家享受音乐节奏游戏乐趣的“音乐节奏游戏模式”，以及可使用游戏取得的道具与组件来装扮初音与房间的“装扮自定模式”。米库是来自音声合成软件VOCALOID的一位虚拟偶像，因为软件的易用性以及米库形象上的可塑性，大量玩家很快就接受了这位虚拟偶像的存在。虽然也曾在数款游戏中有过亮相，不过一直没能有一部真正以初音为主题的游戏。游戏中将包括育成、音乐等多种要素，玩家可以在游戏中为初音布置家居、进行音乐辅导、并带领初音参加演唱会等活动。

POINT 《索尼克编年史》日版发布

NDS游戏《索尼克编年史 暗次元来的侵略者》已经定于8月6日发售，价格为5040日元。本作为08年欧美地区发售的《索尼克编年史 暗黑兄弟会》的日版，世嘉人气游戏《索尼克》系列第一个RPG版本。游戏操作全部由触摸笔完成，玩家可以用触摸笔点击队伍中角色切换领队以发动各自的特殊能力；虽然游戏类型是RPG，但是依照《索尼克》的传统，游戏融入了很多ACT成分，比如地图中会忽然出现坡路或是悬崖等陷阱，而战斗则采取指令式，可以用触摸笔输入以释放必杀技。



←去年在欧美推出的本作美版受到了广大玩家的好评。

POINT 2D对战《蔚蓝光辉》登陆家用机

本作是SEGA和ARC SYSTEM WORKS公司合作开发的街机2D格斗游戏《蔚蓝光辉》的家用机移植版，登陆平台是PS3与X360，定于6月25日发售，售价为7140日元。在2008年11月开始于日本运营的街机版基础上进行了一系列调整和改良，由人气2D格斗游戏《罪恶装备》系列的开发小组负责制作，为你带来无与伦比的华丽画。本作是集合了人气2D格斗游戏《罪恶装备》系列开发人员所开发的一款全新街机格斗作品，游戏采用TAITO公司的新街机框体TypeX2，并实现16：9的画面比例。

家用机版将追加游戏时间超过30小时的故事模式等全新要素，并为12名登场角色全部设计了各自的故事剧情。



←本作是由《罪恶装备》系列开发人员所开发的。

POINT 《银眼之魔女》新情报公开

SEGA与DIGITAL WORKS Entertainment公司合作开发的NDS动作新作《大剑银眼之魔女》将于2009年5月28日发售。本作是改编自日本人气动漫作品《大剑》的游戏化作品，游戏的开发公司曾参与开发过《信赖铃音 肖邦之梦》、《深渊传说》、《银河游侠》等作品，并以制作过场动画、即时背景见长。本作是一款横版过关型动作游戏，在每关的最后玩家将挑战强大的BOSS角色，游戏中重要的剧情场景将由大量精美CG动画来表现。本作采用“妖力解放系统”，角色可通过释放妖力来进行强力攻击。



POINT 《死神DS 4th》激斗再开！

本作是由大人气动画《BLEACH》所改编的动作游戏。以主人公黑崎一护和朽木露琪亚手上的绯色斩魄刀来展开进程，众多为大家熟知的原作人物纷呈亮相，包括原作中的必杀技“ d解”、有名的“虚无化”也将在游戏中原封不动地出现，配以各种华丽的动作，使用各种动作技能，打倒阻挡在前方的强敌们。本作对原作的重现度非常高，可以说能将带领广大玩家再次代入原汁原味的BLEACH世界。



POINT 恐怖游戏《护君被诅咒了！》发表

G·rev公司与SEGA合作的X360射击游戏《护君被诅咒了！》将于2009年6月25日发售，售价为6279日元。《护君被诅咒了！》是日本开发商G·rev于2008年登陆街机平台射击游戏，画面有点恐怖之余又带点可爱风格，玩家要以“诅咒之力”去获得高分数，游戏特色是在传统的射击游戏由下至上前进的基础上加入了左右移动，以躲避游戏中出现的危险陷阱并“净化”游戏中出现的敌人。X360版除了重现街机版的原有内容，FM音源+PCM音效、纵向画面模式等，加入了新的游戏模式。



本次发布会上，SEGA和Tri-Ace的负责人联合发布了，它们共同开发的RPG新作《永恒的终结》，也算是结束了吊胃口的倒计时活动。在之前的页码中，本刊已经就这款双方合力打造的次世代作品做出了全面的深入报道。在发布会上，厂商还没有太多涉及游戏操作方面的细节公布，但是提到本作将拥有一套“半即时战斗系统”，另外三位主人公以及游戏背景的独特设定也是相当吸引眼球的内容。

I 即时演算画面超级精美 依靠最强技术打造最佳效果

说起FF13试玩版，玩家们在初次接触的时候感受最深的要数游戏的画面。在选择1080P的显示效果之后，依然可以看到超级清晰平滑的画面。细致的部分如角色的头发、衣服纹理、各种魔法和特殊攻击的效果等等几乎可以与非即时CG媲美。这都是SE的开发者付出了巨大努力之后才得以实现的。

II 战斗模式切换极限火速

和FF12一样，FF13的敌人是在地图上可见的。在接近的时候自动进入战斗。但是战斗并不是FF12那种在地图画面上无缝进入的，有一个切换的过程，但是切换的时间非常短，在2秒钟之内。FF13试玩版是完全蓝光读取没有安装的，所以说战斗切换的速度真是快到了极点。这种明雷的遇敌设计与游戏气氛结合得很好，令人觉得十分紧迫。

III 充满气魄的正剧式开场 庞大的世界观令玩家窒息

最后还不得不和大家说一说游戏的剧情部分。基本上，游戏的开场是在一种充满大片感觉的气氛中开始的。女主角闪电与那位爆炸头的顶着小鸡飞的大叔出现在圣府军押运囚徒的列车上。在解决掉车上的几个杂鱼之后便与前来镇压的机械蝎子大战一场。随后游戏视点切换到男主角斯诺那里，他带领着即将被流放到"下界"的无辜平民对圣府军展开了反抗活动。圣府赶走这些受外来异物影响的人，是为了保障Cocoon（理想乡）的安全。而这些被流放者到了下界之后也只有死路一条，于是大家就抱着与其屈死不如拼死的觉悟进行了抵抗，男主角斯诺正是抵抗组织的成员。游戏里煽情的成分是绝对不能少的。试玩版结束之后，一个Thank You for Playing和Coming Winter 2009就把玩家们打发了，玩家们既不能在游戏中提升自己的能力，也不能在游戏中存储记录并用于正式版，从这点来说，Square Enix吊玩家胃口的计划还远远没有结束。

IV FF7AC完全版正式上市 试玩版同捆发售震撼众玩家

万众瞩目的《最终幻想13》的试玩版，终于随着蓝光影碟《最终幻想7AC完全版》的发售，与玩家们见了面。Square Enix对于这部游戏的制作可以说投入了最大的人力物力，无论技术方面还是资金的投入都创造了系列的新纪录，而玩家们对于这部游戏也是异常地关注。尽管购买同捆FF13试玩版的AC蓝光需要多花1000日元，但是购买的人依旧来者甚众，争着给Square Enix送钱购买这部4年前放映的动画，大有集体买椟还珠之势。正是因为FF13有如此大的魅力，SE才有搭配试玩版卖影碟甚至限定同捆主机的魄力。不过这个试玩版的素质也是非常之高的，在亲自体验过这个游戏之后，许多玩家都认为多花这1000日元还是十分值得的。一个试玩版都可以让人们望穿秋水，当游戏的正式版发售的时候，真不敢想象会是什么样的局面。说到游戏正式发售，FF13的发售日定在2009年冬，想入手正式版的玩家们从现在就开始攒钱吧。

V 主人公与AI同伴的互助

在进入战斗之后，玩家只能控制主人公一人（闪电或者斯诺）。其余的队友是电脑自己控制的，也许是因为试玩版的原因，所以不能操纵其他人，另外因为试玩版不能打开主选单，我们也不能断定在游戏中是否可以决定同伴是手动还是自动，AI如何调整。有一点要说的是游戏里同伴的AI还是很高的，基本上是看着你的HP多少而决定助攻还是加血。

VI 动作性与流畅爽快结合

游戏的战斗过程可以说是视觉冲击与即时操作的结合。游戏的战斗方式基本上和历代有时间槽的FF一样，属于即时战斗。当我方的时间槽蓄满之后，就可以选择攻击。每次攻击由3段组成，玩家可以自由决定3段的具体内容，连段的时候动作流畅，如同格斗角色使用连续技一般。连续攻击有追打和浮空等效果，游戏的战斗是半即时半回合的。

VII 鸟山求爆料游戏潜力非凡

FF13的画面表现已经让许多玩家合不拢下巴了，但是游戏的主创鸟山求还对记者说："现在FF13试玩版的表现只发挥了PS3机能的50%，战斗部分只能体现战斗系统的30%。"这就难免令人联想，正式的FF13到底会把PS3的机能发挥到何种地步。话又说回来，一个只表现了50%的游戏就拿出来促销4年前电影的复刻版，SE的开发资金真的不够了吗？

VIII 过场与游戏内容自然融合

FF13继承了10代之后的"仿电影"路线，整个演示版从头到尾全程都有语音，过场动画采用的镜头视角直追好莱坞大片的效果。飞车、断桥这些电影中常有的桥段也经常出现在游戏的过场中。更令人惊奇的是，从固定的过场动画到可以控制的游戏部分的过渡，玩家居然感觉不到镜头的切换，说FF13是"可以玩的电影"也不为过。

IX 多种搭配方式构成的战斗

不同攻击方式所占的段数是不同的，物理攻击、小魔法只占1段，大魔法如大火焰要占到3段。安排好3段之后，按△键就可以发动攻击了。如果是3个物理攻击的话，主角（闪电）就会砍一刀、踢一脚，然后在空中朝敌人开一枪。说到枪械类武器和FF12一样，射击武器的攻击力是最低的，男主角一拳能抵好几枪的攻击力。

X 战斗结束之后的星级评价

在每次战斗结束之后，首先是一个战果统计的画面，根据战斗时间、HP消耗等因素决定战斗结果的等级，用星表示，5星为最高。虽然试玩版中没有说星的数量会对游戏产生何等影响，但是估计也会与升级或者水晶盘之类的东西有关。另外就是剧情战和BOSS战往往在比较特殊的地方发生，像列车上的机械蝎子、高架桥上的贝黑摩斯等等。

绝望的反抗掀起幻想的序幕!!



↑女主角闪电与小鸡大叔出现在列车上，和圣府的军队展开了殊死战斗。原本属于圣府军队的闪电为什么要背叛自己的组织呢？

→与斯诺一起战斗的抵抗组织的女性成员，使用的是枪械类武器。在试玩版中，她和其他同伴的HP以及其他数据都不能显示出来。

无论玩家们对于Square Enix在FF7AC的蓝光光盘中同捆FF13试玩版还卖高价的行为有何看法，这部传说中的神作终于渐渐地向玩家们揭开了自己神秘的面纱。在玩到试玩版的时候，我们为SE开发小组为这部游戏投入的精力而惊叹，在游戏快餐化的今天，能够对一部作品如此精雕细琢，做得如此优秀依旧以半成品自居。游戏的制作人鸟山求在谈到游戏内容的时候显得十分谦虚，但是这种"低调"在某种程度上也从另外一个侧面证实了SE的开发实力与FF13的优秀程度。在今年的E3、TGS等大型展会上，SE还将继续用FF13作为自己宣传的最大重点。 □文/猴子

“中国玩家感动系列”正式启动！欢迎你的加入！

你是否也像我们一样仍旧对那些经典老游戏念念不忘？在次世代的视效冲击下仍旧希望再回到3D游戏的初期体验当时的震撼？还有让人感动泪目的故事与传奇？从本期开始，我们将正式连载全新系列专栏“中国玩家感动系列”，我们将在每期当中与你一起回顾，曾经在我国玩家中造成巨大影响和广受好评的游戏作品，并尽可能的收录再现当时游戏中的经典场景。我们将利用有限的页码展现出游戏感动我们的方方面面。本期的感动游戏是《合金装备》，相信看过这个全新栏目后你一定会有冲动找出尘封已久的碟子再玩一遍！本栏目欢迎广大读者来信交流写出游戏中让你感动的一幕和难忘经典，同时也希望大家能来信提出希望我们回顾哪些经典游戏，并对栏目内容提出好的建议。敬请关注“中国玩家感动系列”，一起再次感动。



游戏感动中国玩家
我们这样定义游戏经典

↑每个人对经典的定义是不同的，这个新栏目所选择回顾的游戏标准就是——在中国玩家心目中成为经典的作品，并且这些游戏曾经打动过你。

健康游戏忠告

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏
注意自我保护　谨防受骗上当
适度游戏益脑　沉迷游戏伤身
合理安排时间　享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS
电子游戏软件 VOL.251

REMARKABLE REPORTS 特别报道

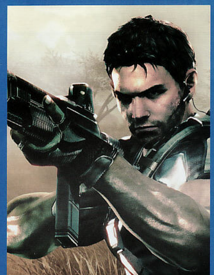
MASTERMINDS 特别策划

FIRST LOOK 无双报道

招聘信息

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：思得易咨询中心 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472920 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



生化危机5

Focus on Game News 游戏新闻眼

VOL 251

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！



←LEVEL5最近相当风光，NDS新作一个接一个的出，一个比一个卖得好，实在令人羡慕。



SOFT 日本专讯

NBGI韩新作《真名法典 2》演绎一出新时代公主复国记

本刊讯 NBGI正式公布韩国风RPG新作《真名法典2》，对应X360平台，这个早年于PS2上推出过的游戏续篇，依然保持浓郁的“韩游”气息，预定2009年内发售。



韩国人气画师金亨泰仍然担任新作的人设，唯美的画风相信是对玩家最大的吸引力。游戏的舞台发生在曾被战乱夷为平地的兰茨拜姆大陆，在战乱1000年后，多种族的繁荣世界再次被战火包围，兑一国宰相修恩塞特暗杀了女王伊布林，并剥夺了公主的王位将其软禁，成功逃出的公主露泽菲露达，与南方抵抗军会合，展开了反抗北方宰相军的战争。游戏聘请了非常豪华的声优为角色配音，男主人公由福山润出任，身为女主人公的公主则由平野绫担任，置鲇龙太郎、中田让治等人也将担任重要角色的配音。本作为传统的RPG类型，画面效果等都将全面提升至X360新世代水平。

SCOOP 美国专讯

北美市场3月软硬件销量统计 生化5满贯杀戮2平淡老任数钱

本刊讯 美国权威统计机构NPD发表了最新一次家用游戏市场数据统计报告，在3月份，各大主机软硬件均呈现同比下滑，几款重头作品依然维持着不错的热销势头，是本月销量榜最大的亮点。

对比上月的高涨态势，本月的平台销量都有不同程度的下降，除了以60万销量继续称霸的Wii以外，X360和PS3仍然保持着上月的销量对比数，X360在3月共卖出了33万台，PS3卖出了21万台，而NDS与PSP的差距进一步拉大，分别为56万和16万。软件方面，3月12日在北美发售的《生化危机5》毫无悬念地占据软件销量榜的首位，双平台合计达到了150万以上的骄人战绩，X360版93万，PS3版58万，是3月美国最畅销的游戏软件；微软发售的《光环战争》整个3月共卖出了63.9万套，包括2月底未统计的部分，而被SCE寄予厚望的《杀戮地带2》，3月份共售出了29.6万套，加上2月底的32.3万，累计销量共61.9万，远未达到SCE的预期；另外任天堂的一系列固定节目依然填充着销量榜的其他位置，如NDS《口袋妖怪 白金》、Wii的《马里奥赛车》、《Wii Fit》等，销量维持在一个相当稳定的数字上，这些已经是任天堂每月例行的收钱项目了。

EVENT 日本专讯

有钱就是爷，加薪刺激上进心 任天堂成为年度工资涨幅冠军

本刊讯 根据《日经产业新闻》报道。来自2009年日本企业年度加薪的调查结果，任天堂公司凭借月增1万706日元的工资涨幅，成为了日本员工薪水增加最快的企业，甚至规模比其大得多的丰田汽车都无法与其比肩。

賃金改定額ランキング

順位	社　名	額(円)	率(%)	平均年齢
1	任天堂※※	10.706	2.86	36.3
2	オリジナル設計※※	10.520	2.97	42.0
3	オリンパス 1次	8.517	2.45	—
4	データホライゾン※※	8.047	—	32.0
5	IHI 1次	8.000	2.45	39.1
6	キヤノン	7.770	2.22	36.7
7	第一三共	7.600	2.34	m30.0
8	東京ドーム 1次	7.530	2.28	m30.0

↑在丰田汽车，三菱重工这些日企夹缝当中，任天堂显得格外醒目。

据调查统计，在过去经济不景气的一年中，任天堂采取了重视基层员工的管理政策，削减了企业管理阶层的薪资水平，而反向大幅增加了大多数一般员工的每月薪水，月度涨幅达到了3%至5%之多，约为1万706日元/月，折合人民币731元/月，也就是说任天堂员工的工资每月都在以这个数字逐月递增。

在普遍低迷的日企当中，任天堂成为了给员工加薪最快的企业。对于每天都忙于数钞票的任氏老集团来说，这个现象既令人惊叹也让人感觉很正常，如果真的有一天任天堂减少了员工们的薪水，那估计就是游戏业界末日来临的那一天了。

EVENT 美国专讯

小岛秀夫答记者问，MGS相关开发新作有压力，愿与西方合作

本刊讯 小岛秀夫最近在Kikizo的访问中回答了媒体的体提问，其中他谈及了一些关于开发MGS新作的内容，据其称，他很愿意和西方的游戏开发者进行密切合作。



小岛秀夫在谈话中谈到了他对于MGS续作所面临的压力，小岛称他和他的团队只是KONAMI的一员，是整个公司的一部分，而他们却承担着MGS这个系列今后持续辉煌的责任，对于公司来说他们的压力很大，开发相关的续作也必须要承受这种压力。小岛还表示，目前已经有相当多的欧美开发商与KONAMI有了业务合作，如果有机会，小岛也有兴趣与他们展开各种领域的合作，而且不会过多的限制他们，帮助这些开发商实现他们的想法是他的未来计划，小岛会给他们充分的自由度。

另外小岛表示，如果要重制以前的MGS作品，他不想让除他以外的日本开发人员经手，但如果有西方工作室对此感兴趣的话，那倒是个不错的选择。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●任天堂宣布Wii的新周边“Wii MotionPlus”将于6月18日首先登陆北美市场，这款遥控器手柄的强化周边售价为9.99美元。目前包括《Wii Sports运动胜地》在内，已经有四款对应该周边的游戏新作预定发售中，另外三款为SEGA的《VR网球2009》、EA的《大满贯网球》和《泰格伍兹PGA巡回赛》。

●LEVEL5公布了NDS新作《闪电十一人2 威胁的侵略者》的发售日，该作预定今年10月1日发售，游戏描写前作剧情之后的故事，主人公们要征战全日本，打败侵略地球的外星足球队。

●SCEA宣布，PS3《杀戮地带2》的首个追加内容下载包，将于4月30日提供下载，该下载包名为“Steel & Titanium”，包含两张线上多人联机地图，目前下载包的付费价格暂时未定。

●根据统计，CAPCOM于4月9日发售的PSP《战国BASARA 战斗英雄》首周销量达到8.8万套，MMV的Wii《胧村正》首周为2.4万，基本上都取得了还算不错的成绩。不过后者相对前作PS2的《奥丁晶石》来说，销量还是相差了不少。

●微软公布了一款由Q2开发的射击游戏《Infernal：Hells Vengeance》，对应X360，该作是2007年发售的PC同名游戏的移植版，预定2009年内推出。



↑PC上的游戏移植登陆X360的机会还真是多，不知这现象是好还是坏。

●根据统计，早先获得媒体一致高分评价的NDS《横行霸道 血战唐人街》，美国地区首月销量仅有区区8.8万套的销量，以《横行霸道》这个品牌来说实在是出乎意料，远远低于分析师40万以上的预期。推测是NDS平台用户层和PS3/X360等家用平台差距过大所致，且本作包括画面效果在内的风格迥异，也是销量惨淡的主因之一。

●SCET宣布，将于5月发售PS3独占游戏《inFamous》的中英文合版，游戏的台湾版将与美版和欧版同步上市。

●CAPCOM宣布将于4月24日对家用机双平台的《街头霸王4》进行系统升级，追加全新的游戏模式和新游戏功能，玩家可以在网络对战中选择锦标赛模式，体验更激烈刺激的对战，两个版本还将追加对战回放功能，两个版本的回放设定略有差异。

SOFT 美国专讯

《闪点行动 2》确定最终发售日 现代火爆战争结合细腻战略风格

本刊讯 Codemasters公司正式确定了旗下射击游戏大作续篇《闪点行动2 龙之崛起》的发售日，以及一系列最新情报，本作预定今年5月28日率先推出美版，欧版和日版预定今年夏季推出。

《闪点行动2》是Codemasters公司人气冷战题材的最新作品，系列首作于2001年推出后赢得了全世界玩家的广泛好评。本次新作同时对应PS3和X360平台，借助新世代主机的硬件机能，新作会在画面和场面等架构进行完全的进化，将体现出极为真实壮观的现代战争之激烈残酷，游戏将表现出大规模、大场面、多兵种团队协同作战的空前战争场景，玩家作为战场上的一员，会感受到犹如置身其中的震撼气氛，逼真的音效更会强烈烘托出战场的氛围。和其他注重快节奏的现代战争游戏不同，本作更为强调细腻的稳重节奏，各种环环相扣的战略部署是游戏中不可忽视的重要部分。

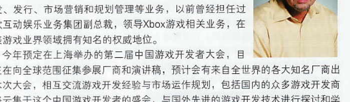


EVENT 国内专讯

彼德·摩尔出任CGDC荣誉顾问 全球游戏人汇聚上海探讨业界前程

本刊讯 EA公司确认，EA SPORTS现任总裁彼德·摩尔将担任2009中国游戏开发者大会（CGDC）的荣誉顾问，EA将进一步协助配合大会的各项组织筹备工作。

彼德·摩尔（Peter Moore）现任EA游戏发行部门EA SPORTS的总裁，全面统筹管理这一全球化知名品牌的产品开发、发行、市场营销和规划管理等业务，以前曾经担任过微软互动娱乐业务集团副总裁，领导Xbox游戏相关业务，在北美游戏业界领域拥有知名的权威地位。



今年预定在上海举办的第二届中国游戏开发者大会，目前正在向全球范围征集参展厂商和演讲稿，预计会有来自全世界的各大知名厂商出席本次大会，相互交流游戏开发经验与市场运作规划，包括国内的众多游戏开发商都将云集于这个中国游戏开发者的盛会，与国外先进的游戏开发技术进行探讨和学习，借鉴成功经验，除了EA的彼德·摩尔外，任天堂社长岩田聪也同样担任荣誉顾问一职。本次大会得到了国家多个主管部门的支持，预定7月24日开幕，至7月26日结束，为期三天，

EVENT 美国专讯

微软确认X360主机E74硬件故障与三红有关 延长保修期至三年，主机质量隐患再掀波澜

本刊讯 微软公司于4月14日正式做出官方声明，确认很多用户X360主机出现的“E74”错误信息为三红故障所导致，因此决定将“E74”硬件故障归纳为三年保修期范围以内。

从去年底开始，就不断有玩家陆续反映，自己的X360主机出现了“E74错误信息”，症状为游戏中突然死机黑屏，主机正面一圈红灯闪烁，同时画面上显示出数排错误信息，并显著标明“E74”字样，提示玩家与微软客服联系。虽然有些主机重启后恢复正常，但有更多的玩家表示无论怎样操作，主机都无法再继续运转，只有送回微软进行维修，并支付了相关费用。面对玩家的询问，微软一开始并不承认该症状的普遍性，称这只是一般性的硬件故障，但随着“E74”现象的不断增多，微软还是不得不承认了这项普遍性的硬件故障，预计微软将再一次为“E74”付出大量的三年保修成本。



←三红逐渐离我们远去，“74”又向我们袭来，这场硬件斗争到底何时才能平息。

另据未证实消息，“E74”的产生，是因为微软更改了三红故障的显示方法所致，这个现象普遍出现在双65NM主机上，之所以三红故障率大幅减少，是因为“E74”成为了三红的遮盖伞，不过此说法没有得到官方确认，只是说“E74”与三红有关而已。如果此说法真的属实，那微软就对玩家太不负责任了，希望微软可以好好总结教训，把这“一起死”问题彻底解决。

SOFT 日本专讯

《九十九夜 2》新情报 男女主人公群亮相

本刊讯 微软公布了由Q ENTERTAINMENT开发的X360独占游戏续篇《九十九夜2》的最新情报，这也是自去年TGS以来首次公开实际内容，其中我们可以看到许多令人期待的东西。



本次新作依然是以海量的同屏敌人和超爽快的魄力战斗为主卖点，在官方公布的情报中，我们可以得知这一卖点被充分地发扬扩大化，配合各种要素会表现出比前作更刺激的战斗感觉。本作的主人公是一名叫格林的年轻骑士，剑技、指挥力、判断力均是一流水准，和率领夜之军势的夜之王有着很深的因缘，他将挥舞着两把黑红色的利剑与来袭的大军做殊死的战斗。女主人公则是一名叫塞菲娅的圣地公主，背负着领导国家的沉重宿命，面对出现的夜之军势她也将踏上战斗的旅途。系统方面，前作中代表性的核心要素都会有所保留，短时间增加攻击力和无敌状态的“オ－ブアタック”也会大幅强化，力求最大程度地增强战斗爽快感。目前本作预定2009年内发售，价格暂时未定，同时对应1-2人游戏。

SOFT 日本专讯

SEGA光明力量新作 对应街机联网同乐

本刊讯 SEGA公布了《光明力量》系列最新作，出来不少人意料的是，这款光明新作是对应街机平台的，是一款对应四人同时协力游戏的ARPG作品。

《光明力量CROSS》的舞台发生在一座浮游大陆上，很多赏金猎人都以地下埋藏的秘宝为目标进行着探索冒险，究级秘宝Shining Force带来的风风雨雨也因此而展开。游戏最大的卖点，即是运用涵盖日本全国的街机网络，进行不论地点的四人联机游戏，在“全国协力模式”中，可以和任意地点的玩家自由组队，共同完成任务，并且能用专用IC卡来保存游戏进度，以便下次继续冒险。游戏以场景为单位展开任务。游戏采用自定义主人公的设定，除了通常冒险外，每个场景最后还会有超强力的BOSS等待着，极为强大的实力需要团队间玩家的紧密合作才能战胜，共同体验击倒强敌的喜悦感。本作预定2009年冬上市。



↑日本的街机环境实在太好了，玩街机都可以全国联机同乐。

HOTTOP GAME NEWS

新闻直击

●KONAMI公布了X360射击游戏《少女巡航机G》第五波追加下载内容，其中包括新的学生制服版机体，和KONAMI历代经典射击游戏配乐包等内容，其中后者包含有《宇宙巡航机外传》、《FALSION》等游戏的重新混音编曲，编曲作家包含樱庭统等日本知名的音乐作曲家。

●Activision公司公布了动作游戏新作《Prototype》的发售日期，本作将于6月5日率先登陆欧洲市场，美版则于6月9日上市，玩家可以在本作中，体验主人公Alex基因突变后的惊异战斗能力，来爽快地屠杀邪恶的敌人。

●台湾索尼电脑娱乐（SCET）于4月10推出了新款PS3春季限定套装，其中包含80GB版PS3主机、DS3震动手柄、原装HDMI线、游戏《辐射3》、《台湾高铁Railfan》各一套。

●KONAMI公布了SRPG名作的最新续篇《旺尔达之心 审判之炎》，为对应网络下载的XBLA和PSN游戏，新作定义为系列前传性质，在系统和操作界面上会有很明显的变化，并将采用多结局的剧情设定，根据玩家的表现会产生截然不同的故事发展，游戏预定今年8月率先于XBLA推出，PSN版则在9月。

●LEVEL 5公布了三款对应NDS平台“ATAMANIA”系列新作的发售日，推理游戏《斯隆与马克贝尔的谜之物语》确定为5月21日发售，售价3500日元；《多湖辉的头脑体操 第一集 解谜世界一周旅行》以及《多湖辉的头脑体操 第二集 银河横断解谜冒险》将于6月18日同时发售，两款游戏售价均为3200日元。

●CAPCOM官方已经正式确认，PSP版的《恶魔猎人》已经中止开发，该项目已经取消。官方的解释是，在2004年提交PSP游戏名单时，该作仅仅作为有开发前景的备选项目而已，也就是说根本没有进行实际开发过。而对于这条迟来的取消信息，早已忘记这款游戏存在的群众纷纷表示对生活影响不大。

●SCEA公布了对应PSP的射击游戏新作《海豹突击队 布拉沃火线小组3》，并放出了一些游戏画面，游戏和PS3版本存在一定互动性，该作发售日暂时未定。

EVENT 美国专讯 美式奇幻游戏教父双双离世 龙与地下城精神永存，一路走好

本刊讯 美国中部时间4月7日23时，曾一手创造《龙与地下城》及D&D规则的美式RPG教父Dave Arneson因病逝世，和另一位创始人Gary Gygax双双离开了这个世界。

《龙与地下城》是上世纪70年代无人不晓的美式RPG鼻祖，是第一款商业化的角色扮演游戏，其运用的奇幻角色扮演游戏模式，被称为"Dungeons & Dragons规则（D&D规则）"，该作上市后不仅引起了极为轰动的市场反馈，还对今后的多种游戏类型产生了极为深远的影响，多部经典系列均是遵循"D&D规则"开创了奇幻游戏的天下，包括《魔兽世界》、《博德之门》、《无冬之夜》等全球化的大众品牌都脱离不开这个D&D的游戏范畴，可以说是奇幻美式游戏的原初标杆。而《龙与地下城》的两位创始人Dave Arneson和Gary Gygax，凭借他们的才干和对游戏界做出的不朽贡献，被公认为RPG游戏之父。Gary Gygax于今年3月4日辞世，享年69岁，Dave Arneson于4月7日也追随他而去，享年61岁。



↑两位业界先驱为美式游戏的发展壮大做出了无可替代的杰出贡献，他们的精神永存。

虽然他们都带着微笑去了另一个世界，但他们开创的D&D游戏规则和龙与地下城精神，会永远指引着游戏从业者，为我们们带来一款又款精彩纷呈的游戏，他们的后继者们也会将这条路走下去，D&D精神永存，祝他们一路走好。

EVENT 日本专讯 2009年度日本游戏大赏投选开始 投票即有机会赢取丰厚奖品

本刊讯 TGS的主办方日本CESA协会开始了2009年度日本游戏大赏的投选，投票已于4月13日开始，截止于4月24日，历时11天，结果将评选出新一届的年度优秀游戏阵容，众多优秀作品将登上今年的领奖台。



↑历年的CESA日本游戏大赏，都是厂商为之争取的目标，也是玩家们关注的焦点。

本次投选的范围是08年4月1日至09年3月31日间在日本地区发售的游戏软件，其中不仅包括家用机和掌机，还包含PC、手机游戏和网络下载游戏等多个方面，在日本全国，募集选票，玩家需要通过官方网站或手机短信对中意的游戏投出自己的一票。主办组委会由来自游戏业界的各大制作人、权威媒体的编辑和游戏评论家组成，将根据募集来的选票进行反复多次的细致讨论，最终评选出大赏、优秀奖、佳作等多个等级的获奖名单，荣获大奖的作品将会获得50万日元的奖金，结果将于6月30日揭晓，到底哪款游戏会登上本年度的顶峰呢？让我们拭目以待。

另外，主办方在本次公开募集玩家选票活动中，还准备了丰厚的抽奖奖品，投票者将有机会获得游戏主机、旅行券、TGS2009的免费入场券等礼物，如果有条件的话，可一定要投上属于自己的一票哦，如果没有条件，就来试着自选一下中意的游戏吧，到时看看自己中奖率有多少。

EVENT 美国专讯 "我们只是在开发下一代网络游戏" 暴雪否认与微软谈Xbox720问题

本刊讯 在刚刚过去不久的GDC开发者大会上，曾一度传出暴雪和微软合作研发X720问题的消息，此传闻一时间传得满城风雨，而暴雪近日已做出澄清，这仅仅是"灵光一闪的误传"。

暴雪公司负责《暗黑破坏神》和《星际争霸》的制作人对美国媒体谈到，暴雪的确在GDC上与微软有过合作事宜的商讨，但并没有涉及Xbox下一代主机的内容。暴雪的Rob Pardo在今年GDC上曾经参加过一次名人宴会，席间曾和微软的员工进行过业务上的交流，有消息指出这次谈话就涉及到了主机硬件的内容。事后暴雪正式澄清，称Rob Pardo在宴会期间，并没有谈过任何与微软下一代主机的内容，和微软的交流只是普通的聊天，双方谈得非常愉快，很多话题给暴雪带来了灵光一现的创意，这对暴雪正在开发的下一代网络游戏有很高的参考价值。

由此看来，GDC诞生出的一大传言又成了空欢喜一场，暴雪自己的网游来来不及赚呢。不过之前微软曾经暗示过，X360的下一代主机很可能在2011年或2012年推出，名字不一定是Xbox720，"Xbox3"或"NeXtbox"都有可能。说实话与其关注这些，不如关心X360今后还会有什么游戏大作更实在。今年刚2009年，谈下一主机实在过于虚无缥缈。



↑对于暴雪来说，《星际争霸2》这样保证赚钱的项目才是最重要的，哪有心思管别的。

SOFT 日本专讯 试玩版结尾闪现正式版发售日期 PS3《最终幻想13》相约2009年冬

本刊讯 SE在4月16日同捆发售的FF13试玩版中，发表了该作正式版将于2009年冬发售的消息，这是SE首次官方敲定该作的发售日期，也就是说，FF13的降临已经正式提上了日程。



↑试玩版给我们带来的是希望？是期盼？是无尽的遐想，恐怕这些心情都有吧。

本次和《FF7ACC》同捆发售的FF13试玩版DEMO，是众玩家早已望眼欲穿的神物，花大把银子订购套装的人络绎不绝，在尽情享受试玩带来的乐趣同时，在最后闪现出了SE关于正式版发售日的讯息，白底黑字地显示着"Coming Winter 2009"字样，着实令刚刚体验过DEMO的玩家感到欣喜若狂。

不过冷静下来看，本次依然没有确定确切的发售日，以"2009年冬"这个概念来说，大约指的是今年11、12月至明年1月之间，如果不延期的话我们还要等上7、8个月左右，这个日期对于经历过DQ9延期事件的人来说，只能算意料中的事情，记得原来SE谈过FF13计划09年夏上市，09年冬发售其实和延期发售没有什么两样，只是没像一些人猜测的那样拖到明年就是了。不管怎么说，希望这次SE千万不要再次食言，能如约把神作交到玩家们手中，满足渴望已久的众多心灵，也好让PS3早日脱掉万年将来时的帽子。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●根据统计，PS3《大蛇无双Z》累计销量已达17.7万套，PSP《真三国无双联合突击》累计已36.3万套，PS3《龙如3》累计46.6万套，PSP《高达 战场之绊》累计11.5万套。

●KONAMI官方确认，先前曾于任天堂杂志公布出的《寂静岭 破碎的记忆》，除了Wii版外，还存在PS2版和PSP版，为对应三机种的多平台新游戏，本作由制作《寂静岭 起源》的Climax工作室负责开发，为系列初代的重制版，并不完全依照原作的剧情，预定今年秋季上市。

●微软最近宣布，XboxLive上显示的用户成就总数已经达到25亿，这包括所有玩家获得的成就数的总和，另外用户在LIVE上消费的微软点数也已经达到520亿点，已经给微软带来了巨大的经济效益。

●根据统计，已于4月初在欧美地区上市的新版NDSi掌机，短短两天内就已经突破了60万销量，为NDS系列主机的销售记录又增添了辉煌一笔，目前于去年11月发售的日版NDSi已经破土了200万台。

●微软宣布，于XboxLive上追加下载的《横行霸道4》追加章节《失落与诅咒》累计下载次数已经突破100万次，这个数字打破了Live下载游戏的新记录，据未确认消息称，此下载章节已经为厂商赚取了2000万美元的销售利润。

●CAPCOM宣布由其开发的科幻FPS游戏《黑暗虚无》，将由《太空堡垒卡拉狄加》的音乐制作人Bear McCreary担任游戏音乐制作，游戏预计今年内同时登陆PS3/X360/PC平台。

●SEGA公司对外宣布，在最新的人事变动中，铃木裕已经从R&R开发部门创作官员岗位退职，不再担任管理职务，也就是名义上的退休，但铃木裕依然从属于SEGA公司，依然是AM开发本部的一员，不过以此来看，我们恐怕再也见不到这位游戏大师创作出的游戏新作了，《莎木》将会成为永远的绝唱吗？

●KONAMI公布了一款多平台第三人称射击游戏新作《Six Days in Fallujah》，对应PS3/X360/PC平台，以现实中的美军于2004年突袭伊拉克巴格达为背景，体现真实的伊拉克战争，预定今年年内推出。



SOFT 日本专讯

日版《质量效应》5月21日登陆东瀛岛国，丰厚特典全新包装，力求获得日本市场成功

本刊讯 日本微软宣布，曾于07年全球发售的X360独占RPG《质量效应》，定于今年5月21日登陆日本，为专为日本地区制作的日文版，并公布了极富吸引力的预约特典内容。

《质量效应》是微软与Bioware公司联手合作推出的X360独占RPG，至今全球销量已经突破200万套，是目前家用机美系RPG的顶梁品牌之一。本次预定发售的日文版，是继英文版、法文版之后推出的第三种语言版本，在RPG游戏流行的日本市场，微软对此作寄予了相当大的期望。日文版从外到内都与07年的原版有所不同，包装采用精心设计的全新封面，更加突出了游戏独特的科幻风格，同时预约特典的内容也是全球版所不具备的。包含该作游戏延伸内容的资料片，和12段从未公开过的影像，以及新设计的X360主题和玩家图示，可以说非常具有吸引力。


→欧美大作在日本成功的例子实在凤毛麟角，就算是RPG，人设风格也和日式相差甚远。

微软对于该作在日本的上市推广抱以了很大期望，不过以以往的经验来看，欧美风格RPG很难在日本取得满意的成绩，审美观的差异和排外情结，让这些欧美大作在东瀛市场上根本吃不开，就连《辐射3》、《神鬼预言2》这样的游戏都销量惨淡，《质量效应》这回的岛国之行，恐怕凶多吉少。

SOFT 美国专讯

《冰河世纪》改编游戏登陆家用掌机各大平台，三个史前哺乳动物和一个人类的幽默喜剧

本刊讯 Activision公司近日宣布，将根据3D动画电影《冰河世纪》（Ice Age: Dawn of the Dinosaurs）为基础，开发一款同名游戏，同时对应PS3/X360等各大游戏平台。

《冰河世纪》描写的是冰河时期后，剑齿虎、长毛象等几只动物之间的羁绊和友情。在游戏中，电影出现的动物将在恐龙居住的世界中，展开一场惊心动魄的未知大冒险，玩家可以和西德、狄亚哥等伙伴一起，体验充满幽默的故事剧情。游戏提供6个可供扮演的角色，玩家在冒险途中，会施展不同角色的独特能力和战斗技能，来解决各类的任务和难题，游戏还提供多人同乐的小游戏，最多可支持4人同时游玩。游戏中所包含的关卡超过15个，每个都会呈现充满挑战性的设计。

本作同时对应PS3、X360、Wii、PS2、NDS和PC平台，预定在今年夏季上市。


←《冰河世纪》的题材颇具创意，大冰河时期的史前动物和人类的交集非常有意思。

在影片导演克里斯威居的眼中，《冰河世纪》融入了所有能想到的元素，包括精彩的动作界面，逗趣的各式笑点，充满未知的刺激探险，以及打动人心的温暖剧情。每当要求简述这部片子的时，克里斯威居和他的团队都会情不自禁地滔滔不绝，克里斯威居将其称为“一部危机四伏的喜剧。”

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●日本游戏周边制造商HORI宣布，将配合PS3/360平台格斗游戏新作《苍穹默示录》，发售两款对应该游戏的格斗摇杆，分别为PS3版和X360版。PS3版摇杆采用蓝黑颜色设计，包含三段变速连发功能，价格9800日元。X360版摇杆则采用黑白双色对比设计，对应X360专用耳麦，价格7980日元。两款摇杆将于6月25日随同游戏同时推出，《苍穹默示录》还将由台湾厂商代理推出繁体中文版。

●微软宣布，《神鬼预言2》第二波追加下载内容《凝视未来》将于5月推出，下载包中将收录“雪花球的鬼魂”和“被诅咒的骑士”等新任务，当玩家顺利完成这些内容后，将会欣赏到阿尔比恩世界的未来和英雄后裔们的故事，并且下载包中的更新还会包含新角色、新怪物、新装备和新事件。本下载包5月推出，价格560微软点。

●Funcom公司近日公布多人线上游戏新作《神秘世界》，对应X360与PC平台，玩家在游戏中可以探索纽约、伦敦、上海等现实化的世界场景，解开隐藏于这个世界的谜团。玩家可以充分发挥自己的想象，在游戏世界中做任何想做的事情。游戏中玩家还可以与其他玩家用自己喜欢的方式共同体验游戏，依照自己的风格进行极为自由的探索。游戏中可以施展武术、黑暗魔法、巫术和现代武器等多种多样的战斗方式。目前该作的X360版和PC版尚未确定发售日期。

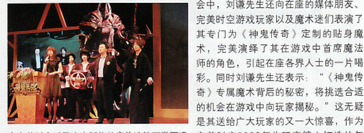
●KONAMI公布了X360射击游戏《少女巡航机G》第五波追加下载内容，其中包括新的学生制服版机体，和KONAMI历代经典射击游戏配乐包等内容，其中后者包含有《宇宙巡航机外传》、《FALSION》等游戏的重新混音编曲，编曲作家包含樱庭统等日本知名的音乐作曲家。

SOFT 国内专讯

完美时空举行《神鬼传奇》发布会，共赴游戏世界，魔幻你的视觉

本刊讯 2009年4月9日，国内领先的网络游戏开发商和运营商北京完美时空网络技术有限公司，在北京广播大厦演播厅召开“《神鬼传奇》——见证奇迹的时刻”代言人签约发布会。正式对外宣布：华人魔术师刘谦先生，正式出任旗下首款魔幻探险类游戏《神鬼传奇》的首席魔法师。

发布会现场创意十足的影子舞让在场观众拍案叫绝，借助形体演绎了一段唯美的神鬼之旅，变幻莫测的表演再次充分诠释了该款游戏的魔幻内涵。而化身骷髅的荧光舞演员则将现场带到了亦真亦幻游戏世界中，现实与梦幻此刻没有界限。发布会中，刘谦先生还向在座的媒体朋友、完美时空游戏玩家以及魔术迷们表演了其专门为《神鬼传奇》定制的贴身魔术，完美演绎了其在游戏中首席魔法师的角色，引起在座各界人士的一片喝彩。同时刘谦先生还表示：“《神鬼传奇》专属魔术背后的秘密，将挑选合适的机会在游戏中向玩家揭秘。”这无疑是其送给广大玩家的又一大惊喜，作为完美时空2009年为玩家精心打造的年度魔幻探险网游大作，《神鬼传奇》采用了完美时空自主研发的“Cube”游戏引擎。在强大技术的支持下，使得游戏画面更加具有层次感，配合游戏中灵魂圣衣、召唤兽以及领土争夺等特色游戏系统，能够给玩家带来最强的视觉冲击和全新的影音体验。美时空为首的民族网游，会给世界一个惊喜！随着游戏公测的渐入佳境以及刘谦的正式亮相，更多喜欢魔幻、探险的玩家势必将加入到较量中来，以魔幻的名义在莫提尼亚演绎一场与神鬼较量的传奇故事！


↑完美时空对于本次新作的宣传造势可微不遗余力，市场前景非常看好。

EVENT 欧洲专讯

SCE欧洲分部总裁将正式辞职，离开为之效力14年的公司

本刊讯 SCEE于4月15日对外宣布，确认该公司总裁David Reeves已经向公司递交辞呈，正式辞去SCE欧洲分部的一切职务，将于月底4月30日完全脱离与SCE持续了14年的工作关系。

↑这位嘴上功夫十分了得的总裁先生离开了他的岗位，祝他今后一路顺风。

David Reeves这位略有谢顶的SCEE老板，是从1995年就加入SCE这个大家庭的，聪明的才干和敬业的态度令其在14年的工作生涯中一路攀升，最终坐到了SCEE老大的宝座。在他的领导下，SCEE旗下包括PS3在内的产品纵横欧洲市场，取得了与X360、Wii等竞争对手并驾齐驱的不俗成绩，在一些欧洲游戏展会及媒体发言中，也经常见到他熟悉的声音和面孔。从今年5月1日起，现任SCEE市场总监Andrew House，将接替David Reeves的原有职务，担任新一届的SCEE执行总裁。

SCEE在消息中并没有透露David Reeves的离职原因，只是提到了因其个人意愿辞去公司职务。而关于他日后的去向，David Reeves自己表示，感谢14年来支持自己和SCE的所有人，在今后的日子里他将会做一些回报社会的工作。以此来看，我们很难在游戏圈子里，再看到这位昔日总裁的身影了。

附David Reeves经典语录几则：“PS3不打算降价，因为我们没兴趣，PS3也没必要通过降价来促进销量。”、“Xbox360在欧洲已经濒临死亡，在日本已经Game over。”、“iPhone手机的游戏和PSP比实在太嫩，我们能提供的平台比他们强多了。”、“这个不用担心，PS3绝对拥有十年生命周期，我们的看法是一致的。”、“说实话，我并不确定PS3是否真的会有十年生命期，因为对手会促进主机的换代。”、“PS3主机的质量是最好的，玩家完全不用担心，购买PS3是你最好的选择。”

特别策划 每60个人就拥有一台

1亿台的轨迹，见证新传奇 王者NDS!!

作为电子娱乐产品，历代家用主机极少有能达到1亿台这种惊人的销量。虽然DS不是第一个获得这个殊荣的主机，但它绝对是最快的一个！

史上第四台销量破亿的游戏机

今年3月11日，任天堂社长岩田聡在发布会上向大家公布：该社掌机DS自2004年发售以来，截止今年3月6日，在全世界累计销量突破1亿台！

1亿台是个什么概念？如今全球人口总共60亿，这也就意味着平均每60个人里就有一个人拥有DS。在此之前，销量突破过1亿大关的游戏主机还有三个：它们分别是GB、PS与PS2，之前最快的PS2达到1亿台销量总共用了5年零9个月，而DS达到1亿台销量则仅用了4年零3个月，比PS2整整快了18个月！

1亿在很多人眼里是个有些遥不可及的数字，却也是DS一步步走过来的，世上毕竟没有点石成金之术，就让我们一起来回顾下DS的成长之旅吧。 □文/北斗

再筑任氏掌机帝国 续写新的神话



↑DS，全球1亿——这是岩田聡在今年GDC上公布的数字，也成为史上第四台破亿的游戏机。

→DSi在日本发售时的众多购买者们。

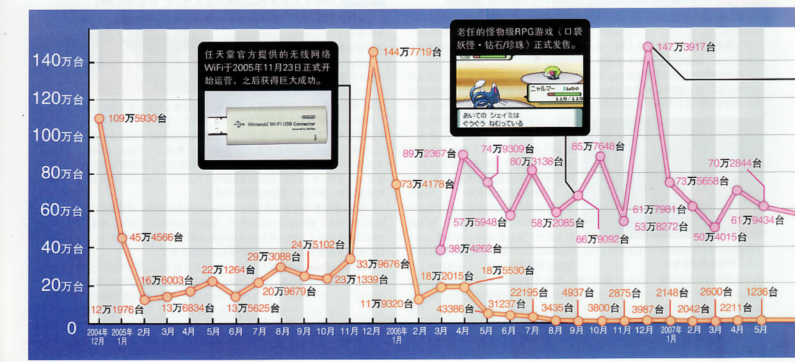
1亿台
9000万台
8000万台
7000万台
6000万台
5000万台
4000万台
3000万台
2000万台
1000万台
0

DS 4年3月
PS2 5年9月
PS 9年6月
GB 11年2月

发售日 1年 2年 3年 4年 5年 6年 7年 8年 9年 10年 11年

主机达成“1亿”的时间越来越短

上面这幅表格描述的是迄今为止达成1亿销量的四台主机各自所用的时间，其中GB最长，用了11年零2个月；PS次之，用了9年零6个月；PS2用了5年零9个月；而DS则只用了4年零3个月。我们可以很明显的发现，发售时间越晚的主机，达成1亿销量所花费的时间也就越短。这也证明了如今的游戏市场确实是在一步步的成长。



不断推出新型号，保持玩家的新鲜感

纵观销量过亿的这几台主机，我们会发现，它们都先后推出过不断改良的新型号主机，这样就会经常性的制造一些话题，保住老用户的同时吸引更多的新用户。任天堂之前的GB系列就包括最初的砖头机GB、薄机GBP、液晶屏机以及8位彩机GBC。而DS也沿用了这一套，从最初被戏称为"文曲星"的初始版本，到07年发售的更薄更轻量化、同时屏幕亮度有明显改进的DSL，再到去年年底发售增加了双摄像头并预定推出专用游戏的DSi，任天堂一直都在推陈出新。此外还推出了各种不同的游戏限定同捆DS主机。



不仅仅是游戏，DS造成的社会现象

触摸与双屏是由DS带来的全新功能，而任天堂借助这些新功能以及合适的配套软件，极大的拓宽了掌机的用户群，许多LU都被吸引进了任天堂的阵营，甚至许多日本的家庭妇女都成为了DS购买者的主力军，这点在当时可谓造成了不小的轰动。

另外，销量占据DS软件前五位的"脑锻炼"系列也曾掀起过相当大的热潮，在日本，"敬老的日需求"这句话甚至成为流行语之一。许多老年人和因病住院的人都购买了DS和脑锻炼。此外，DS还越来越多的开始被教育界所采用，例如日本有的学校就通过DS上的相关软件来帮助学生学习英语等。

持续进化的服务，更加方便与快捷



任天堂提供了完善的配套服务，其中最值得一提的就是WiFi功能了，该功能于2005年11月份正式由任天堂官方提供。同时发售的两款大作《马里奥赛车DS》与《动物之森DS》正好是需要借助WiFi功能才能实现最大化乐趣的作品，因此游戏与WiFi的推广实现了双赢的结果，而借助WiFi进行联机对战也成为了包括我国玩家在内的众多DS玩家的话题。

任天堂的WiFi功能并非只能单纯提供联机的平台，玩家们还可以借助DS的网络功能下载新作的体验版，不过这类功能只在日本和美国一些特定的地点（例如超市和游戏店）才提供服务，我国玩家就基本无法享受到这类服务了。

聚焦DSi，任天堂将如何发挥创造力？

DSi是DS家族的最新成员，双摄像头以及专用软件的支持是其最大特色。岩田聪表示任天堂将提供丰富多样的途径来发行DSi软件，包括传统意义上的卡带发行。

第一种途径是，通过DSi主机新增的DSiWare频道来提供给用户花费较小的DSi软件，并且将这些软件直接下载到DSi主机的内置存储空间中。第二种途径是，开发者可以选择以DSi增强卡带的形式，在游戏中使用DSi主机所具备的那些独有功能，比如摄像头，或者SD卡槽等等。这些增强版的游戏将依然可以作为标准的DS游戏运行的NDS以及NDSL主机上，但是游戏中的有些元素将只有DSi主机才可以全部使用。比如你可以使用摄像头来拍照片，并且将它们识别成为游戏中的文本。



↑DSi主机中的DSi Ware软件，游戏可以借助任天堂官方提供的DSi Store来下载。

一个好汉三个帮，怪物级软件阵容

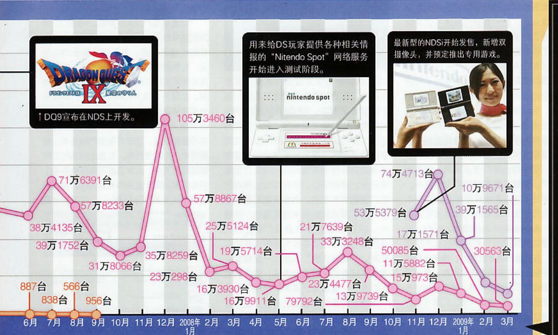
对于一台游戏主机而言，硬件性能是骨架，软件才是灵魂。无论主机性能有多强大，能否获得阵容足够强大软件支持才是其制胜的法宝。DS拥有着极为强悍的软件阵容支持，下表中列出了DS软件销量最高的5个游戏，可以看到这些游戏的销量都可谓超恐怖，都是四五百万级的作品，而且需要特别说明的是，这些销量数据还仅仅只是针对日本地区的统计数字！有着如此恐怖的软件阵容，DS取得如今的成绩，也实在是理所当然了。好游戏推动了硬件销量的增长，而庞大的装机量又为好游戏的销量提供了保障，这就是DS如今的良性循环。

当然，问题也不是没有，例如TOP5的这五款游戏全都是由任天堂自社所开发，其他厂商作品则很难达到这种成绩，好在DS游戏开发费用低廉，大部分厂商都能轻松赚到银子。

←新超级马里奥兄弟作为复刻作品，销量极佳。

排名	游戏名称	发售日	日本累计销量
1	口袋妖怪·钻石/珍珠	2006年9月28日	5646944
2	新超级马里奥兄弟	2006年5月25日	5442414
3	更锻炼大脑的脑锻炼DS	2005年12月29日	4995722
4	动物之森	2005年11月23日	4945515
5	锻炼大脑的脑锻炼DS	2005年5月19日	3776263

※统计时间为各游戏发售后至今年3月8日



1亿台，只是一个开始 更多乐趣在等着我们

一亿台，对于游戏主机来说绝对是座辉煌的里程碑，然而，任天堂想要创造的辉煌似乎不止于此。虽然新型号DSi的特殊功能以及由此可以衍生出的乐趣目前我们还无法确认，但以老任一贯的作风来看，其既然敢做"DSi专用游戏"这样多少会让老DS玩家们不满的设定，那么肯定还是有着相当自信的。尽管任天堂如今给人的感觉颇有些"敛财狂"之风范，但它制作的游戏，其趣味性之高却是一直毋庸置疑的。

今年E3展上，索尼很有可能推出"PSP2"或是"PSP4000"来作为自己的杀手锏，任天堂应该不至于用推出全新掌机的方式来应对，如此，DSi的专用乐趣就成了它的王牌。4年零3个月，对于任氏掌机而言，远未到其生命周期的末端，任天堂会在这台传奇的掌机上再创造多大的辉煌？它还会给大家带来什么样的惊喜？我们在期待。

电软视点

Wii，你是不降价呢不降价呢还是不降价呢？

PS2降价为哪般？

今年GDC展会期间索尼一直没有什么有料的消息，数天后才公布“PS2由129美元降到99美元”。SCEI美国分公司市场经理John Koller表示降到99美元的PS2不但可以继续努力迈向十岁生日，甚至还有机会去挖任天堂Wii墙角，抓住儿童与女性市场的需求。

John Koller表示“我们认为99美元的PS2可以窃取Wii的一些市场份额。从技术角度看，Wii与其它次世代主机相比，更加接近于PS2，Wii显然不是高清机，而且Wii游戏软件上的开发水平与PS2相当，所以这是更加实际的。我们很有信心，99美元的价格水平能够有力地抓紧年轻人与女性玩家市场。”



不得不承认，99美元的PS2确实还是有着相当大吸引力的，虽然是一台“过时”主机，不过如此低价的主机却有着超级庞大的游戏阵容，特别是在如今的经济形势下，确实还是有不小吸引力的。然而指望PS2从Wii手中抢下市场份额，这就实在是有些一厢情愿了，就连微软都表示“PS2的风光年代早已过去，现在大家都把焦点放在X360、PS3和Wii三台主机，谁还会管一台已经有九年历史的旧主机降价？”

Wii，为何不降价？

主机降价这事儿，对广大玩家们而言绝对是最乐意看到的消息，毕竟谁都希望少花钱多办事，新主机刚发售时往往价格都会较贵，因此许多玩家都一直在苦等自己喜爱的主机降价。然而老任的历代主机，似乎对降价这东东一点都不感冒，例如我们最为熟悉的红白机FC，其14800日元的最初发售价一直维持了十年，直到16位主机大战都快尘埃落定的时候才开始推出廉价版。之后的SFC也是如此，这种情况直到后几代主机老任的日子不好过的时候才有所改变：例如GC美版刚发售半年就开始降价。

但是在最新一代的主机大战中，PS3和X360都已经先后进行过大幅度降价，唯有Wii一直端坐不动，去年另外两台主机降价时岩田聪就表示：“我认为我们不需要削减硬件价格。任天堂在全球视频游戏机行业与微软和索尼展开竞争，目前在视频游戏机和便携式游戏机市场都处于领先的地位。”

没错，虽然听上去很现实，但实际情况就是这样：我的Wii现在卖得那么好，远超竞争对手，为什么要降价？降价，说穿了只不过是厂商为了促进销量的一种手段而已，“为了照顾广大玩家”这种幌子大家随便听听也就是了，千万别当真。毕竟，有钱谁不赚？能多赚为何少赚？

Wii之所以一直不降价的原因也正是如此。

卖不动时再降价

当然，Wii也不是完全就没有降价的可能。根据最近一份销量统计表明，近一个多月来，Wii在日本的销量开始进入瓶颈状态，PS3的销量也很难得的连续数周都超过Wii。尽管任天堂表示这还算正常，但是从数据来看，目前Wii在日本的销售确实已经进入停滞的状态。一般面对这种情形，降价是比较常见的手段，虽然自去年下半年起，任天堂就已经开始通过发售包括《Wii Music》等新创意软件的途径来刺激市场，然而效果并不好（本刊前两期视点有详细介绍）。所以如果Wii在日本市场持续维持这种低迷状况或者更甚的话，半年之内主机降价就比较有可能了——当然，仅限日版主机，毕竟Wii如今在欧美仍然卖得热火朝天。□文/北斗

Wii成本已削减一半

Wii可能是近代游戏史上第一台只卖硬件就能赚钱的主机了，我们平常经常谈论PS3或者XB360通过使用新技术而降低主机制造成本，但事实上任天堂也在为降低成本做着同样的事。Credit Suisse的分析师Koya Tabata指出：“Wii目前的制造成本已经较发售初期时大幅下降了45%。”这意味着，目前Wii的成本只是06年的一半，任天堂每售出一部主机，利润就比以前多一倍。

电软视点

镜花水月般的浮云——PS3奖杯、XB360成就

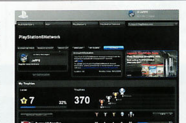
在当今这个物欲横流的社会，用奖励积分的办法来鼓励消费，然后兑换回报早已不是新鲜事情，各种品种繁多的信用卡积分，航班里程积分，乃至更早能追溯到19世纪的1896年S&H的Green Stamps收集兑换都有一个明显的特征：消费至少在有了积分之后可以兑换某样东西。不过在2005年，为了推广XBOX360，微软市场部的员工们居然想出了“成就点数”这个概念，让玩家玩更多的游戏，获得更高的点数。但令人发指的是，这个点数玩家并不能兑换任何东西，只能在GameTag上面显示。而在2008年夏季，PS3也正式推出了奖杯系统，首款对应PS3奖杯系统的游戏是《Eden》，可以说这个系统的本质和XBOX360的成就系统没太大区别。



↑XBOX360的成就系统虽然看上去很有特色，而且看似很“牛B”，其实都是浮云。

XBOX360的成就系统甚至可以说是其最成功的系统之一，当玩家在游戏中达到一定的条件时就可以得到技能点数，此系统可以鼓励玩家在乐趣之外为了成就去玩。这一革新的系统不仅给玩家带来了冲击，实际上也为游戏的厂商带来了很多好处。根据电子娱乐设计研究组（EEDAR）的调查，报告显示游戏提供的成就点数越多，游戏的平均评价就会比较高，收益方面也更好，销量更大。但成就也并非是给玩家一堆重复性的任务去完成。EEDAR表示，成就系统任务的丰富程度、有趣程度和游戏的收益很有关联。当游戏的成就设计的较好，它的综合评价就会更高，销量也会更好。成就点数系统其实非常简单，微软要求其360游戏开发商必须在每个游戏设计中加入隐藏的1000点成就点数(Live！Arcade的休闲游戏为200点)。玩家们通过完成游戏中的种种挑战来获得点数，当然越容易点数越低，越难点数越高。有些人为了获得更多的点数，甚至同一个游戏买了日版和美版，两个一起玩来获得双倍的点数。这样一来，厂商可以说是变向让玩家重复消费了一次。

即使如此，当今无数人在线玩XBOX360都在想方设法的获取“成就点数”，就目前来看，“成就点数”这个概念非常成功。EEDAR注意到29%的成就大多设置成简单的“完成特殊的任务”形式，这也给设计更丰富的成就拿取方法提供了很大的发挥空间。带有在线成分和特别市场取向的成就将很有号召力，根据统计，这样可以让游戏的收入提高50%左右。游戏玩家在选购游戏时对于游戏成就的关注度将进一步提升。EEDAR甚至建议游戏厂商直接把成就放在游戏包装中作为宣传元素吸引玩家。“成就点数”系统在一定程度上改变了玩家们玩游戏的方式，很多游戏人们通了一遍就束之高阁。但是有了这个系统，玩家们会重复的去玩，去体会设计者的用心；很多人除了玩单机部分之外，也会去尝试游戏的多人在线模式。每次玩家在游戏中取得一定成就，完成某个挑战，其档案中就会出现一个类似勋章、标志之类的图案，随着玩家成就的不断提升在虚拟世界中的声望也会随之增长。



随着现在PS3奖杯系统、XB360成就系统越来越完善，越来越庞大，其具备的功能也越来越多，不再仅仅是单纯的浮云，而是能带给玩家更多的实惠。比如索尼目前正在研究给予获得奖杯系统更多报酬，如果只是像XBOX360类似的成就系统或者依然是简单的获得奖杯，这样也很容易使人乏味。当然奖杯系统更多报酬并不是指现金，而很可能是PSN点卡、付费游戏、主题壁纸等。而且在HOME上架的这段时间内，玩家也能用奖杯换取各个游戏厂商的限定道具和付费内容，并且能显示在玩家的HOME里。　□文/七曜



疾风流言帖 vol.32

4月份是越来越热了，游戏界的火爆消息也一浪高过一浪，各大平台的游戏新作一个接着一个亮相，几乎都指向了今年下半年的游戏市场，而且很多都是单平台独占的，这无疑会成为各大主机饭互喷的上好材料，不管是玩游戏的，玩主机的，还是玩硬件玩销量的，口水满天飞的场面肯定是少不了了。

□责编/翅膀

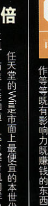


80 可信度

Wii成本已下降45% 任天堂赚钱已多出一倍

任天堂的Wii是市面上最便宜的本世代家用主机，而谁又能知道，这台健身机同样也在不停地降低制造成本，对比以前，任天堂能从该硬件上赚到的钱早就翻了一倍。

著名分析师Koya Tabata指出，Wii从一开始的制造成本就不高，对比两台高清主机来说要廉价得多，并不比上一代的NGC贵多少。而随着时间推移，Wii主机的外壳、主板、光驱、核心处理器等部件，成本都在逐步下滑，现在生产一台Wii所需的费用，对比06年刚上市时已大幅降低，幅度达到45%以上，任天堂每卖出一台Wii，赚到的钱就比两年前多了一倍，就算没有游戏，光卖主机大把大把的钞票就能流进任氏员工的口袋里。其实，PC硬件的更新换代，就足以保证这台主机的廉价位置。



60 可信度

《战场的女武神》续作 制作人野中倾情透露

SEGA的《战场的女武神》于去年在PS3上推出后，得到了不错的口碑，最近以该作改编的TV动画也在热播中，令人期待的是，该作制作人野中龙太郎在一次访谈中似乎透出了续作的可能性。野中在回答媒体提问时提到，《战场的女武神》在推出后有幸得到了众多玩家的喜爱，正是由于被寄予非常多的期待，因此不想将这部作品就此终结掉，将其系列化是我们今后的目标，正在播出的动画版，就是计划中系列作品的一部分。虽然他并没有正面谈及游戏续作的相关内容，但按照他的说法，作品系列化就是包含游戏新作的意思了，正在播出中的动画版正是沿着游戏剧情发展的，可以说是向动漫界更广范围的一种推广，包括漫画、模型、周边、游戏新作等等既有影响力既赚钱的东西。



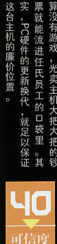
30 可信度



SONY《旺达与巨像》将推出好莱坞电影？

上田文人和他的ICO小组最近吸引了太多目光，虽然他的新作到底还是没出现在GDC上，但根据最新传言，《旺达与巨像》将会由好莱坞拍摄成电影大片。

这不是空穴来风，美国的新闻已经报道了此事，据称电影的制作阵容都已经敲定，该片由SONY PICTURE负责制作，由制作过《蝎子王》的Kevin Misher担任制作人，脚本会采用《指环王》一样的宏大幻想风格，以求体现出原作的空灵精髓，最为重要的导演人选还没有确定，据说制作方为了做出让玩家们满意的好片，正在寻觅深懂游戏原作精髓和优秀拍片水平的双料人才。因此预计实际放映时间还相当遥远，只期望最终完成的成品能为我们交上满意的答卷。另外本部电影是由SONY PICTURE负责制作，和上田文人关系并不大。

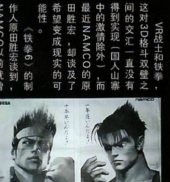


40 可信度

这世界没有什么是不可能的，请相信我 梦幻对决《VR战士对铁拳》有望实现？

VR战士和铁拳，这对3D格斗双璧之间的交汇一直没有得到实现（国人山寨中的激情除外），而最近NAMCO的原田胜宏，却谈及了希望变成现实的可能性。

《铁拳6》的制作人原田胜宏谈到，NAMCO以前就曾经设想过这两部作品合作的计划，相关的制作人员和NAMCO的高层都对此抱有很大的兴趣，只不过最后由于种种原因并没有实现罢了，事实上NAMCO方面已经就此事进行过一些测试，两款不同的格斗游戏之间的共性、对战平衡性等都做过不少尝试性的制作，开发人员至今都对此计划抱有期望。原田胜宏提到，早在10年前他就梦想着能做出这样一款超人气的游戏，方法并非只有一种，有很多手段可以将之变成现实，最终实现的可能性并不是一个零，不过原田胜宏还说，如果现在真要实际开发《铁拳对VR战士》，可能会遇到不少困难，首先由哪个开发组负责开发就是一个问题，因为两部作品都是由完全不同的团队制作出来的。





50 可信度

2010年游戏主机销量将全面下滑？ 在线游戏及运营会占据主导地位

PS3、X360、Wii这些游戏主机，毫无疑问是当前游戏玩家的主流娱乐方式，不过近期的很多声音都在挑战这个常识，各路业内专家似乎都将目光对准了在线游戏。

分析师Stephanie Ethier指出，目前家用主机虽然处于全盛时期，激烈的市场竞争令各大主机都不断出现优秀的游戏作品，硬件环境都已经非常成熟。但是在2010年，也就是明年，游戏主机的市场将会出现明显的下滑，这是受到不良的经济状况和主机生命周期缩短导致的。以单机游戏为主的游戏机市场会逐渐收缩，变得不再像以前那么重要，各大硬件厂商会更注重在线游戏的建设运营，以增加实际收入，和用户对于他们品牌的忠诚度。

有人指出，微软和索尼现在都已经非常重视在线游戏的建设，微软的XboxLive和索尼的PSN，都已经为他们带来了巨大的营业额，尤其是微软，预计在今后几年内，将以此获得每年10亿美元的收入，美国逐年递增的家用带宽普及量，将为在线游戏的大众化提供行之有效的推进作用。在一到两年内，在线游戏就会取代单机家用游戏的统治地位。



现在的日本市场环境十分不正常 PS3和PSP居然可以和我们持平

任天堂社长岩田聪在媒体发布会上表示：“目前日本市场处于一个相当不正常的环境中，Wii的销量已经持续和PS3保持同一水平线，NDS和PSP之间的差距也在缩小，这样的环境不是我们想要的，我们需要纠正消费者的消费观念，来重振日本游戏市场。”

——任天堂有资格说这样的话吗？他的健身健脑修身补钙型休闲游戏才是让市场不正常的一大主因吧，传统游戏的崛起，估计只有任天堂才会不高兴。



生化5街霸4的开发基准都是高清主机 这两部作品压根就没打算登陆Wii

CAPCOM开发部主管稻船敬二近日表示：“《生化危机5》和《街霸4》都采用了CAPCOM特制的MT Framework引擎，专门为高清主机开发的作品，如果要移植Wii，所有的东西都要推翻重来，这肯定不是我们愿意的，何况Wii并不符合我们展示优秀画面的初衷。”

——这个本来就不用解释，你不说我们都明白，Wii上也不适合这样的游戏，而且Wii已经有《黑暗历代记》这种另类风格的生化了。



《现代战争2》将成为销量最高之作 品牌足以挑战游戏之外的娱乐产品

Activision公司品牌销售经理Simon Wells接受媒体采访时说道：“《使命召唤 现代战争2》将会比以前的游戏更为强劲，我们力求将其打造成为历史销量最高的游戏，该作将在今年11月，伴随强大的宣传攻势降临，该作将让《使命召唤》这个品牌足以和电子游戏以外的娱乐产品展开直接竞争。”

——去年11月推出的《使命召唤5》目前为止双平台全球销量已经接近一千万，口碑最好的4代之续作肯定会比5代销量更高，这是无庸质疑的，在反恐这个全世界共同语言之下，《现代战争2》必将赢得更火爆的成绩。



PS3游戏要比PS2和X360容易开发 双平台需要的只是活用硬件特性而已

《杀戮地带2》开发商Guerilla公司常务董事Hermen Hulst表示：“PS3游戏完全没有像传闻中那么难开发，对比当初PS2的攻克难题，PS3的硬件根本不算什么，开发人员需要注意的只是PS3非常特别的硬件特性，其实，双平台的游戏，PS3会比X360还要容易开发许多，这是主机特性决定的。”

——早就说过，所谓游戏难开发都只是借口，什么硬件只要花时间钻研都不存在问题，关键是愿不愿意去做，就算是双平台，充分了解并发挥各自硬件的特性，PS3和X360的游戏都不会有什么区别的。

电软视点

敛财之道！厂商拿什么赚玩家的钱？

有钱就是爷——这句俗话虽然不一定正确，但在游戏界中却是大大的真理，有钱就可以添置更强大的引擎，有钱就可以聘请大牌的声优，有钱就可以忽略成本大搞宣传造势……这些都是每一个精明商人追求的目标，不会赚钱的商人不是好商人，那么，那些“该死的有钱人”到底是如何敛钱的呢？有请嘉宾上台——

嘉富康 这个世界是跨平台的世界，只有跨平台才能拯救人民，服务人民，带领人民摆脱贫困，走向小康，实现人生赢家的伟大目标，把游戏的光辉照耀到每一个人的心中……

爱斯意 喂喂，这位兄台，醒醒，该上场了，您的哈喇子都流到我手上了。

嘉富康：（揉揉眼睛）哦？这不是爱斯意老弟吗，咱哥俩好久没唠叨了，最近过得好哇？



爱斯意 一言难尽！不能说好也不能说不好，听老兄你近来发了不少财啊，还净是绿油油的美钞？

嘉富康 咳，你也不是不知道，如今的地面儿不再是以前索尼老大一家的了，三个势力相当的帮派各占了一席之地，互相还都板着眼，谁都没有让谁的意思，当初一个大地盘上的客户都被分成了三块，能收到的利润也一起被分成了三块，像我们这种第三方小弟，如果还想像以前一样过好日子，肯定要每个地盘都要照顾到的，分成了三块的蛋糕如果只吃一块就只能尝到三分之一的味道，三块都吃下去才能吃饱吃好吃嘛嘛香，你说是吗老弟？

爱斯意 哎，谁让这代的三公子没他老子那么争气呢，我最近不也开始琢磨跨地盘的事了么，只挣一块地盘的钱实在是太不划算了，好头两年我搞了不少低成本炒饭赚了点品牌钱，要不现在早饿死了。

任地狱 哼，你这小童还不是沾了老夫的光。

爱斯意 （兴高采烈的）我的品牌可是世界上最知名的，最富有商业价值的，把以前机种的骨灰重新挖出来翻炒一遍就能赚到滚滚的奶粉钱，几个老角色攒到一起来个乱斗就能卖到飞起！随便出个画集设定周边就能让FANS甘心掏钱！卖品牌，我说了算！

任地狱 和我比你还嫩了点。

爱斯意 您老不说话没人当您是哑巴。

嘉富康 不过话说回来，还是额外消费最赚钱！

爱斯意 额外消费？什么啊这是？

嘉富康 你老土！这年头都讲究二次销售，一份商品可以分成两份来卖，这样你就可以多赚一次钱，如果有能耐，你就可以赚到比平时多得多的钱，而且不用承担什么成本风险！比如最近我就和微软学了一手，把《生化5》包含的对战模式给锁掉，然后再让玩家花钱购买解锁程序，买一次5美元，100个人买就500美元，100万个人买就是500万美元，我赚翻了我！你是不是很嫉妒？

爱斯意 （口水）你比某做无双猛骗钱的家伙还黑……

暗荣 谁啊，谁在说我坏话？老子正和脱裤魔渡蜜月呢，别打扰人生赢家的私生活！靠！

嘉富康 哎呀呀，你提那个万人皆知的财迷干什么，还有比他更牛的呢，知道恩必鸡爱不？那才是最大的奸商，人家一款《偶像大师SP》就可以分成三份来卖，三个不同的组合对应三张游戏，还都卖得那么贵，明明可以做成一个游戏，却为了赚钱让玩家掏三份钱，不然你就玩不到完整的游戏，馋死你，这招是不是黑到家了？



↑嘉富康：我做这东西就是拿来敛钱的，爱买不买，不买拉倒！

爱斯意 （汗水）还真没想到用这种方法来敛钱，诅咒恩必记爱早死早超生！

恩必记爱 啊欠！！咦，着凉了？

嘉富康 对了，把最重要的忘了，这年头光卖游戏已经过时了，卖游戏的动画，卖电影，卖周边，再反过来刺激游戏，简直就是暴利啊，比如最近我出的战国牌大香蕉，就是成功商人的标兵啊。

爱斯意 凸，我一定向您学习。

□文/翅膀

电软视点

跨平台能否拯救PS3？难说。

最近两天从Xbox360跨平台到PS3的游戏数量有增加的趋势。首先是TECMO的《忍者外传2》推出PS3版的《忍者外传Sigma 2》，追加了可以使用的新角色（以前是NPC）和武器以及BOSS，随后Bandai Namco的《薄暮传说》也正式宣布推出PS3的加强版，而曾经被玩家们认为只在Wii上推出的《寂静岭》新作也公布了PSP和PS2的版本。这些跨平台的游戏具有一个共同的特征——向PS系主机靠拢。由此引发的新一轮关于哪台主机怎么样的争论也日渐成为诸多玩家们关心的话题。

实际上，由跨平台引发的口水大战一直是这两年来不同机种的拥护者们津津乐道的话题。很多人说PS3的前景随着这些游戏的公布变得一片光明，也有人说PS3和PSP不过是吃剩饭的垃圾桶，如此等等评论虽然可以说是见仁见智，但是总结起来却有一个共同的中心思想：一个游戏的跨平台推出，意味着业界不同阵营之间势力均衡的改变。

游戏跨平台俗称“劈腿”，特指一些原本由某一机种独占的游戏在发售之后又宣布在其他机种上推出。虽然说现在游戏的平台基本上都是由软件制作方决定的，出在哪个平台上是开发者个人的自由，但是在一部分人看来，这种行为与脚踩两条船的恋爱一样，原先平台的硬件商是受害者，所以才有“劈腿”这么一说。但是，跨平台一定就是劈腿吗？

首先我们需要明白，在游戏界，所谓“劈腿”这种说法并不客观。即使软件开发方当初和硬件厂商签订过独占的合同，但是商人毕竟要以商业利益为第一目标，如果说在一个平台上制作的游戏不能达到预期的收益，甚至无法挽回成本，那么把这个游戏在其他平台上推出也是很自然的事情。即便是三上真司这样拿脑袋保证独占的制作人，在CAPCOM的股东大会的压力下也不得不眼巴巴地看着自己为NGC辛苦开发的《生化危机4》劈腿到PS2上。我们再看看现在跨平台的游戏，也可以得出一个结论：当一部作品无法在特定的平台上为投资方取得足够的利润的话，那么游戏公司只能该劈腿时就劈腿了。前两年PS3的许多游戏从最初大家认为的独占（如《恶魔猎人4》、《灵魂能力4》、《最终幻想13》）作品被跨到Xbox360上，是因为当时欧美的PS3在市场上竞争不过Xbox360的结果；而现在日本Xbox360的游戏重新转向PS3，也是出于同样的原因。谁让日本玩家对360始终抱着冷漠的态度呢？从以前在日本发售的双平台游戏来看，PS3版明显比Xbox360版的销量高出很多。日式游戏选择Xbox360主机无法获得预期的利润，那么只好推出PS3的版本。从以前的《信赖铃音》、《忍龙Sigma》、《失落的星球》到现在的几部作品，我们只能说，日本玩家口袋里的钱和他们消费的态度迫使游戏的制作商选择PS3作为新的平台。这种“玩家钱袋决定论”换到欧美那边也是一样的，不然的话FF13的美版就不会推出Xbox360的版本了，尽管PS3版依旧有着限期独占的优势。



↑TOV跨平台到PS3带来的轰动没有FF13大。



日本玩家出于某种心理因素拒绝Xbox360主机，但是海外的PS3玩家对于这些游戏未必感兴趣。从全球市场出发，PS3要获得更多玩家的支持，就必须拿出更多有实力的原创作品以积攒人气，最后才能带动第三方，毕竟你不能指望全世界的玩家都跟日本玩家一样对360“天然免疫”。而且PS3面临的威胁不只来自Xbox360，现在Wii才是PS3在全世界最大的对手。任天堂在拓展新玩家的同时，也把目光瞄准了传统游戏市场。在这种综合环境不利的局势面前，PS3要想重新夺回过去的市场份额，就必须拿出更多优秀的独占作品。对于日本玩家来说，仅仅有枪车球还是不够的。《合金装备4》和《龙如3》为PS3开了一个好头，接下来就看SCE的行动了。一部主机的成功，除了玩家的支持和消费倾向的影响之外，“人无我有”的独占软件（尤其是第一方的）才是决定主机成败的杀手锏。　□文/猴子



EXPRESS CHINESE



WiiWare上第二款中文游戏公测版

在本轮的次世代主机中，Wii虽然是销量卖得最好的一台，但同时也可以说是中文游戏阵容最为薄弱的一台。之前Wii上一共有两款任天堂官方汉化的中文游戏，以及一款我国民间汉化的WiiWare游戏——《梦幻泡沫》。前不久，"WiiDao"方面终于发布了第二款他们汉化的WiiWare游戏《最终幻想·水晶防线R2》的公测版。

由于技术问题，此次只能将所有的文本进行翻译，而无法对图片进行修改，因此游戏中所有图片中的文字依然还是日文，包括：地图选择画面，右上角的地图名称；地图选择画面，下方地图解说栏的标题（マップ解说）；兵种购买画面的职业栏；所有的职业属性（从上往下依次是：攻击力、范围、速度）。



↑纯文本翻译还算容易一些，但图上的文字翻译工作量就大了。

3DM着手汉化360版生化5

3DM工作室是近两年来国内颇为有名的一个汉化团队，该团队最大的特点应该是其技术能力，因为掌机方面，PSP和NDS游戏的破解工作要相对容易许多，而针对360这样的家用主机，难度则明显提升，这也是为何掌机游戏汉化作品繁多，但家用主机上的玩家们大多只能苦苦等待官方发善心推出中文版的原因之一。3DM工作室之前就已经成功汉化过《恶魔猎人4》，这次与今年4月初宣布开始着手汉化360版的《生化危机5》。

由于有《恶魔猎人4》的汉化经验，经过工作室技术成员的努力，目前《生化危机5》X360版汉化技术破解工作已经有较大进展，压缩算法已经定位，目前正在进行程序移植。根据3DM生化5汉化组负责人"ありのきみ"的汉化进度报告，这里摘录一下最新进展情况："本次汉化为execl官方汉化标准格式，文本1.38M（英语）。破解/解包：100%；翻译：100%（已下发的文本占总文本量），80%（回收的汉化成品占下发总文本量）；润色：20%；程序测试：90%；汉化内容测试以及修正翻译错误：0%。"由于周末汉化组成员空闲时间比较多，所以进度较快，而工作日相对进度就会放缓一些。现在文本的全部汉化工作即将完成，下一步将着手开始润色工作。

美妙世界、游戏王，NDS汉化后劲十足

最近NDS汉化方面作品推出速度可谓非常惊人，上期就有十款汉化游戏，这不到半个月的时间，又先后发布了8款作品，其中人气比较高的作品包括《美妙世界》、《游戏王5D》以及《口袋妖怪战队2》。《美妙世界》一度因为各种问题而未能进行破解汉化，去年8月左右才又重新展开。文本翻译完成后，不少热心玩家加入了本作汉化，进行校对和润色工作。润色过程虽然花费了不少时间，但润色后的文本质量很高，后期的测试工作相当轻松。本作是野村哲也的另类风格作品，评价褒贬不一，具体如何，还得大家自己玩了才好下评论。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
美妙世界	基本完善	ACG汉化组
游戏王5D	全卡片、菜单汉化	GG汉化组
地狱少女 朱蔓	完全汉化版	APEX
决意死亡标记	完全汉化版	APEX汉化组
益智伙伴 数独	基本完善	ACG汉化组
简单系列 昆虫之森	剧情汉化版	罗伊SD、ちんゆ个人汉化
口袋妖怪战队2	基本完善	口袋群星SP
谜题伙伴 绘图方块	基本完善	ACG汉化组

《游戏王5D》的汉化内容包括：全卡片以及菜单汉化，部分文本汉化；未汉化文本转为英文文本显示；请在游戏设置中关闭注音，改成不注音，因为日文注音部分未汉化，会变为乱码。

《口袋妖怪战队2》和汉化项目于去年7月底开坑，历经数月的汉化工作，终于汉化完毕。取名字部分未处理以及末尾职员表仅仅翻译了职位，没有处理人名，其它均被汉化。

零汉化，PSP方面的尴尬……

这期PSP汉化游戏方面，没有任何一款新作发布，与这段时间NDS的爆发行程了鲜明的对比，有些尴尬……不过倒也没有办法，毕竟单就软件阵容而言，PSP上的游戏就比NDS方面要少得多，汉化工作者们就是想要开工，也得有对象才行啊，何况许多汉化工作者本身就是凭着对游戏的热爱义务付出，玩家对他们却是不应强求。这种情况，实际上反应的还是两大掌机在软件阵容的差距。



另外，小编最近整理了一下，发现上个月有两款PSP汉化游戏没有被收录进来，这里补全一下吧：它们分别是《海猫鸣泣之时 无人生还》和《大千户千两箱》。

汉化轶闻：从《蓝龙》看360游戏的中文化流程

在这么多款中文化游戏中，不只是文字份量普通的动作射击游戏，也包括文字份量超庞大的角色扮演游戏，推出时程的间隔又必须尽可能缩短，因此中文化的工作不能等到游戏开发完成才开始动作。而必须与游戏开发同步进行，每次约需耗费6个月的时间。

每个中文化项目都需要投入数十名人员，包括：制作人、中文化项目经理、国际程序经理、游戏程序开发人员、字型与中文化程序开发人员、中文版测试人员、翻译人员。以《蓝龙》的中文化项目来说，是直接由日文翻译为中文，总字数约40万字，是一般游戏6～7万字的6倍之多，总计投入约30名人员耗费约6个月的时间来完成。

对一般玩家来说，中文化不外乎就是把游戏中出现的外文翻译成中文，不过事实上游戏的中文化开发制作牵扯到的环节既多且杂，不单单只是表面上看到的这么简单。

游戏文案翻译阶段，必须遵守以下原则：翻译是否正确符合原文原意；翻译是否通顺流畅；中文专有名词是否正确；是否结合最新流行用语。以《蓝龙》中文化最基本的日翻中来说，虽然日文也大量运用汉字词汇，但是这些汉字词汇并不适合直接用于中文，有许多词汇式中文所没有的，有的词汇虽然中文也有，但是用法却不尽相同，因此翻译时必须格外留意，以免出现不通顺的日式中文翻译。

另外，在日文中经常会出现省略主语或宾语的句型，但是中文并没有这样的习惯，因此翻译时必须将省略的主词或受词补上，意思才能完整表达。但是在进行单纯的文字稿翻译时，往往很难判断出句子省略掉的主词与受词为何，经常得透过实际游玩来确认。当遇到游戏自创的专有名词时又更复杂了，例如招式名称就无法直接从字面上翻译，而必须透过测试来了解招式用法、招式效果、使用角色等，借以推敲出合适的翻译。

举例来说，某个日文为"前半战终了"的招式是参考足球术语而来，对应的中文为"上半场结束"，但是这个翻译却与实际招式的感觉不搭，因此在参照该招式效果之后，改翻为"中场休息"。怪物"火炮护卫"某个攻击招式的日文原意为"蜂巢"，但是蜂巢并不像是个招式名称，因此在参考该招式的攻击方式之后，改翻为"千疮百孔"等。



游戏测试阶段，除了正确适切的翻译之外，还必须确保游戏中能正确的把中文讯息呈现出来，因此在进行测试时，必须注意文字与场景的搭配是否适切？字体是否美观且适合游戏风格？标点符号与断行是否正确？画面呈现是否适切？确认游戏功能是否因为翻译而出错等。

举例来说，翻译后的字数可能会超过原本字段的长度；专有名词出现的位置会因为翻译而变动，造成框线标记无法对齐；断行的位置可能不正确；字体对应不正确而造成缺漏字等，这些都是在文字翻译时所无法掌握的部分，都必须通过实际测试来加以更正。

全新视点体验死亡空间



NINTENDO Wii Wii	本刊译名：死亡空间 血统		2009年第三季度	
	恐怖冒险	EA	价格未定	美版
	DVD	1人	记忆容量未定	审查预定

《死亡空间》是去年下半年由EA在360上发售的一款恐怖题材动作冒险游戏，销量与反响都很不错，前不久本作的Wii版消息也有所公布，新作名为《死亡空间 血统》。 □文/北斗



发生在原作之前的新故事

←试玩版的敌人只有跳跃者，最终版会有各种不同的敌人。



←原作中使用了越肩视角，新作将使用第一人称视角，以此来增强玩家的代入感。

在原来360和PS3版的死亡空间中，存在着许多不同类型的可怕怪物，它们都有着各自的弱点和打法，这次的Wii版血统中还将加入新的怪物。

专为Wii量身打造的游戏 在未知空间中躲避死亡

“血统”是去年发售的原作的前传，Wii版故事里发生的事件导致了Ishimura飞船里发生的恐怖事件。与原作不同，本作是一款自由移动的第一人称视角探索游戏，EA的原班核心主创人员与外包开发商Eurocom工作室一起将新作做成一款固定视角的光枪游戏，以更适合Wii手柄的操作。双截棍将起到辅助的作用，把Wii手柄转过90度，就能切换武器的主副两种模式。



←玩家经过大厅时，因为角色的走动，视角还会有轻微的振动，细节很真实。



支持双人合作共同对付无尽的怪物

在游戏的某些部分，玩家将进入一些黑暗的地区，这将是本作的新要素。“萤火虫”是一种化学照明管，可以发出微弱的绿色光芒为玩家照明黑暗的区域。不过它的效果是暂时的，玩家必须不断的摇动照明管——也就是Wii手柄来照亮周围的一切。请记住，在你摇动remote手柄时，是不能开枪的！因此如何兼顾照明与射击就需要考量了，这点与生化5在坑道中的那一段倒是有些相似。

本作中还会加入大量分支路线的设定，在特定的地点在地面上发光的导航线将一分为二。只要简单的瞄准并点击，就可以选择该条路线。

→虽然游戏是固定视角的，但在某些特定的场景，玩家可以用双截棍完全的控制镜头，来观察环境或追踪队友。

←本作还支持双人同乐，任何时刻第二手柄都可以作为另一件武器加入游戏。

←正在一片黑暗的地区小心翼翼的前行，畸形的怪物突然窜到你的眼前！

在幽暗的空间里独自面对恐惧

科幻与恐怖结合 探索灾难背后的真相

大航海時代 Online

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：大航海时代Online 南十字星		2009年4月28日	
	网络游戏	KOEI	6090日元	日版
	BD	多人同时在线	容量未定	12岁以上

网络游戏《大航海时代Online 南十字星》的PS3版将于2009年4月28日发售，售价6090日元。本作的PC版于2005年3月开始运营，游戏以16世纪欧洲的“大航海时代”为舞台展开冒险。游戏中玩家将于世界其他玩家一同协力探索遗迹、交易商品、讨伐海盗，在游戏的世界中扬名。PS3版将采用PS3手柄或USB键盘进行操作，游戏中的玩家界面更换一新，游戏画面也将优于PC版。 □文/七曜

PS3、PC共用服务器



←本次PS3版移植自目前营运中的PC最新改版，并与PC版共用服务器。

→游戏画面配合PS3硬体以高解析度方式呈现。

PS3版在细节方面进行了优化

打捞沉睡于海底的沉没船！

根据线索去寻找沉睡在广大海域某处的沉没船。并且将它打捞上岸，这就是打捞沉没船的任务。随着这种冒险活动而产生的两种新技能是“打捞船只”和“拖航”。想要打捞沉没船，必须有收集地图开始，经有日常的航海活动，玩家们可以在各种情况下得到“沉没船的地图残片”，收集这些碎片就可以拼凑成“沉没船地图”。这种收集要素让游戏变得更丰富。



↑得到完整的“沉没船地图”之后，就可以参照地图，使用“打捞沉没船”去寻找并打捞沉没船只。

新手航海的指南所——航海这培训学校

为了协助刚开始以航海者身份在游戏中生活的新手玩家们，本作还特别设置了航海这培训学校。学校所教导的课程分为冒险、商业、海事这三种。玩家在些课程中不仅可以学到操纵方法。





↑三层甲板盖伦帆船，装备有多层火炮甲板的炮击战军用帆船。

←护卫用轻便快艇，机动性很高，主要用来护卫主力舰的帆船。

BAYONETTA

PS3 / X360	本刊译名：猎天使魔女		2009年预定	
	动作游戏	SEGA	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	记忆容量未知	年龄审查中

上期本刊为大家报道过原四叶草骨干人员、现白金公司的个性新作《猎天使魔女》的相关情报。最近官方又放出了一批新的图片，在这批新图中我们可以看到主角的某些特殊攻击招式，看起来果然是一款非常有个性的游戏。不过官方这次只是放出一批新图，并没有就游戏剧情和系统等做详细的文字说明。 □文/北斗

冷艳的外表 出手毫不留情

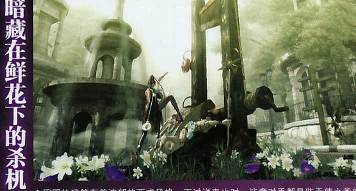


↑制作小组对女主角的塑造目标就是“性感”，难道戴眼镜也是性感的一部分？

将天使作为目标 用暴力来对待高贵

↑双手持枪释放出猛烈的火力，转眼间将一众天使们给打成了筛子。

暗藏在鲜花下的杀机



↑周围的建筑有着浓郁的西式风格，不过说来也对，毕竟对手都是些天使之类的角色，将战场以西方舞台为主倒也合情合理。

危机四伏的旅途 魔女如何面对



←这柄横在路中的巨斧是怎么回事？是要对付的机关还是主角的特殊攻击技？

在多平台上同时体验恐怖！





上期曾经介绍过的《寂静岭》系列最新作品，以1代的故事为基础重新制作的《寂静岭 破碎的记忆》又有了更多游戏情报：目前本作已经决定在Wii、PSP、PS2三个平台上制作和发售，对应Wii双截棍和PS2/PSP手柄的操作。游戏的开发者是曾经开发《寂静岭 起源》的Climax公司。本作和《起源》一样，采用了跨平台的开发引擎，因此可以同时在3个机种上推出，是现在PSP和PS2玩家也可以体会到这部以逃生为主题的游戏了。 □文/猴子

SILENT HILL

Wii	本刊译名：寂静岭 破碎的记忆			发售日未定
PS2	动作冒险	KONAMI	价格未定	美版
PSP	DVD/UMD	1人	记忆容量未定	审查预定

↑主人公在布满迷雾的小镇中游荡，四周的环境熟悉又陌生。

完全无战斗的寂静岭？

虽然本作是以PS版的初代《寂静岭》为蓝本进行制作的，但是游戏的开发者，来自Climax的三位主创并不认为他们现在制作的是一部重制或者复刻的游戏。在他们看来，这个《破碎的记忆》只是用另外一个角度来复述《寂静岭》的故事，这个故事与PS版的初代有较大的出入，我们可以把这部作品和初代看成发生在平行世界的两个故事。本作中取消了许多初代中有的东西，制作者希望这部游戏能为玩家们带来更多新的感觉，改变这个系列的形象。

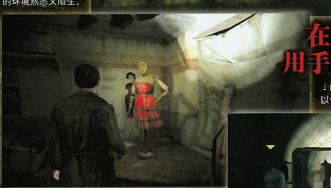
从某种意义上说，经过大刀阔斧的改编，《破碎的记忆》已经可以算是一个新的游戏了。游戏取消了战斗的设定，主人公在遇到敌人的时候只能逃跑。开发者称这样设计是为了更让玩家更真实地体验那种在恐怖中的绝望感觉。而Wii的遥控器在游戏中作为手电筒使用，也给玩家提供了更接近真实的冒险感觉。严格地说，完全无战斗的逃脱冒险和遥控器模拟手电筒在以前的游戏中也不是没有出现过（《钟楼1》和《再见月之废墟》），但是制作者保证将这两个要素制作得更加完美。



↑游戏的气氛制作得十分传神，再现了初代《寂静岭》那种在黑暗和迷雾中探索的未知的恐怖感。

在幽暗的世界用手电照亮前方

↓由于科技的进步，在游戏中可以使用PDA手机进行导航。



↑在房间内部探险的时候，必须借助手电来照亮四周的环境。这里的气氛依旧保持了系列独特的风格，不知藏在哪里的敌人其实更可怕。



用强烈的求生意志躲避敌人的袭击

←主人公被什么东西抓住了，在游戏中，敌人出现之后不能将其打倒，只能躲避和逃跑。



将中国的经典名著按照岛国人民的审美观改造成奇怪东西，是日本人经常干的事，这不，吴承恩老师的《西游记》，也被改成了这个女性向恋爱游戏，你能否接受这样的风格呢？ □文/翅膀

PLAYSTATION 2 PS2	本刊译名：SYK 新说西游记		2009年8月13日	
	女性向恋爱	IDEA FACTORY	7140日元	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

帅男美女齐聚恋爱西游之旅

女性向GALGAME，即所谓“追男游戏”，在日本拥有很不错的市场，《西游记》中的师徒四人也成了好题材。一心求佛的唐三藏摇身变成了清纯可人的美少女，孙悟空、猪八戒、沙和尚三位神通广大的高徒都成了英俊潇洒的翩翩帅哥，原作中风雨同舟的九九八十一难变成了打情骂俏的恋爱取经之旅，实在是让人无法对其说出什么，如果吴老师地下有知，一定上告天庭派遣十万天兵剿灭东瀛人的祖宗。



←左边是沙悟净，右边是猪八戒，两位大帅哥在盘算什么？追三藏小姐？

荡进你的少女心
用我无敌的男子魅力



↑少女们颤抖吧，这是你们无法抗拒的吸心电磁石。

美型少女漫画风格角色

不可否认的是，游戏的人设还是很美型的，日本插画家ナガオカ担任本作的原画设定，众多帅哥都设计得既风流倜傥，又男人味十足，话语间成熟又幽默，让任何一个正常的女性看一眼就想把自己投入到他们怀中。

我的精灵我做主

随着资料片“精灵战歌”的推出让众多玩家们兴奋不已，各种帮会战、BOSS战等等伴随着精灵的出现，都在完美世界的大陆上绽放出新一轮的光彩，让游戏的气氛达到一个全新的高潮，下面就让我们深入到精灵的世界，来探悉那不为人知的世界里究竟隐藏着神秘秘密。

元素背景

元素精灵生于五行元力，天生可以役使五行，同时具有维护五种元素平衡的天然倾向，其主要存在于五灵幻界之中，极少在现实世界里出现，这也是许久以来它们不曾为大多数人所认知的主要原因。这样的状况数千年来一向如此，不过现在，某些变化似乎已经开始产生了。由于东方青帝在与夜叉族的战争中击败了夜叉族信仰的某个半神，导致东北方水木之根大损，水与木元素的力量削弱导致整个五行体系失衡。五灵幻界中的元素平衡猛然间被打破了，由于破坏严重，自然的五行系统丧失了自我调节能力。此时神已全隐，又有怨灵四伏，假如再这样下去，只怕这个世界也会和从前的旧世界一样出现灭世凶劫。于是这个时候，元素精灵们开始了他们踏上完美大陆的第一步。

元素精灵的本体属性

随着元素精灵等级提高可以获得相应的属性点和天赋点。游戏中属性的分配，决定着战斗力的强弱，所以游戏中小精灵属性分配的方向也决定着她们的战斗类型，这点要依凭玩家职业以及战斗方式而论。另外元素精灵除了每升一级获得对应的属性点和元素天赋外，每升十级还会获得一次随即属性点，那么元素精灵的强弱就要决定在随即属性点获得的多少。极品橙色，在《完美国际》中所有武器防具神器的颜色为橙色，所以最顶级元素精灵的颜色也自然是橙色，也就是说当“元素精灵”每升十级获得的随即属性点为10点时，那么这个元素精灵便是众多精灵中最顶尖的存在，当然这几乎是可遇而不可求的，难度甚至要超过获取一件神器；黄金色，仅次于橙色的颜色，也就是在元素精灵达到100级时总体随即属性达到61~99这个槛，黄金属性的精灵是目前玩家可以奢求的，所以朋友们要抓紧时间培养一只黄金属性的精灵；三星紫色，即便是没有黄金属性的精灵，那么玩家也退而求其次，拥有一只高级紫色属性的精灵玩家，一样是让人非常羡慕的，在精灵百级后，属性点可以达到51-60时，属性颜色为紫色；至于蓝色和绿色这里就不在详细说明，大众寻求吧，这两种精灵只能是过度产品。

元素技能

灭魄真决——使目标受到伤害加深，技能效果可以和天火狂龙等伤害加深技能叠加。

推荐理由：快速的恢复速度，消耗的能量少，伤害加深20%对于每个职业都是一个不错的选择。

适合职业：所有职业

守护——增加自身生命上限，每三秒恢复一次生命值。

推荐理由：和武侠打架，只要有体力，基本上死的可能很小，况且SS的毁灭无论是在伤害上更加有了保障，10级守护可以增加90%的生命上限，让SS这个不死小强更加的强悍起来，而对于武侠来说，生命有了保障之后，群怪也更加有效率，甚至可以不需要带毛毛当奶妈，如果再配合泥泞技能的话，就更加无敌。

适合职业：武侠

泥泞——降低目标以及其附近敌人的移动速度和物理防御。

推荐理由：群怪和下新FB非常好用

适合职业：武侠

肉搏者之怒——近身对目标造成大量伤害，同时有几率为自身增加一个吸收法术伤害的护盾，并且对空中目标的攻击，伤害加倍。

推荐理由：这个技能对法系太具有压制作用了，是近战职业杀法师和毛毛必备的，有人实验过，使用技能后，毛毛用雷链只能打出十几的伤害，不过遗憾的是技能持续时间很短。

适合职业：武侠、妖兽

在精灵战歌推出以后，玩家对此褒贬不一，可爱的小精灵或许对你有益，或许你暂时还未发现它的优点，但当你行影孤单的时候，有它的陪伴，是不是给你的完美之路，增添不少色彩。带你的精灵，畅游完美，是PK？是辅助？还是救命稻草？你的精灵你做主噢！ 作者：剑雨飞花

如果您对于完美时空的游戏产品《完美世界国际版》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《完美世界国际版》信箱是：w2ipm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。





这期烤场的内容是游戏改编电影和电影改编游戏，有家厂商Brash Entertainment也算是这方面的"行家"了，不过这名气是因为其所做作品质量都相当低劣而来。去年11月份该公司因为金融危机而宣布倒闭，可是其手下还有不少热门影视游戏改编权在手，其中《电锯惊魂》的改编权最近就被KONAMI接手过来。

PS3 / X360	本刊译名：电锯惊魂		2009年10月	
	恐怖冒险	KONAMI	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	容量未知	审查待定

在家用机上再次经历电锯惊魂

游戏版《电锯惊魂》的对应平台与之前公布的一样，将包含PS3和X360两台现役家用机，此外还增加了PC平台。和电影中一样，等你醒来的时候你就陷入了Jigsaw的疯狂游戏之中，游戏会让你想象如果你身临其境，你该如何处置，你会如何逃生，在游戏中你必须做出各种选择，不同的选择可能导致其他你一样的受害者死去，也许只有等你逃出去后才能知道整个事情的真相。

←《电锯惊魂》是非常有名的恐怖电影系列，这次游戏的血腥程度将完全不亚于原作电影。



熟悉的故事与场景 经典的场面再次重现



以救赎之名义作恶 环环相扣的设计

→本作将与电影版第六部同期上市，时间初步定在今年秋天。





←KONAMI这次也是希望能够借着原著电影的名气，将《电锯惊魂》这个系列的游戏版给做起来吧？



机关让人不寒而栗 与死亡到计时赛跑

←这次公布的游戏发售日比去年1月份本作刚刚公布的时候还要早。



轻易夹碎你脑袋的头套



↑版权原本归Brash Entertainment拥有，KONAMI重新接手后，游戏的开发工作由Zombie Studios负责。

←在原著电影中，最初的"Jigsaw"已经在3代的结尾死亡。

Tales of Vesperia

テイルズオブヴェスペリア

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：薄暮传说		发售未定日	
	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	BD	1人	容量未定	12岁以上

新角色海盗帕蒂·弗鲁尔参战！

本作是2008年在日本发售的X360版同名游戏的移植版，PS3版将增加一名全新角色作为补充。这就是本作新增的卖点之一，新角色名为海盗帕蒂·弗鲁尔。另外PS3版还有一些区别于之前X360版的特色。《薄暮传说》的人设由在日本享有盛誉的藤岛康介担当；动画部分的制作则交给了Production I.G。 □文/七曜

本作重点改良的还是细节部分



尤利 由于对腐败的现实失望从骑士团退出的青年。

爱斯蒂露 本名爱斯迪莉赛，不过被尤利叫做爱斯蒂露。

弗雷 抱有同样理想而加入了骑士团的青年。

《薄暮传说》制作人通口义人在会上告诉大家，PS3版将实现主线剧情的完全语音化，就是会把之前X360版部分主要事件中所缺失的那部分对白予以补完，据说这也是在X360版发售之后根据用户反馈意见而做出的决定，可见还会推出360的加强版。PS3版《薄暮传说》还追加了5本台词，SKIT短剧对白一本，担当本作男主人公尤利声优的鸟海浩辅在于通口制作人的对话中甚至透露，PS3版追加的台词容量，差不多相当于之前X360版的全部。



系列的巅峰之作登陆PS3

←负责动画版《薄暮传说》企划的吉积信随后透露说，动画版将以游戏原作故事之前的时代为背景展开。

为荣誉而战！

↓而且动画片还会与PS3版发生一定程度的联动。



←动画版可以理解为是本作的前作性质。究竟故事的发展是何方，让我们一起拭目以待。



THQ公司制作的全新CG动画电影《飞屋环游记》的游戏，定于2009年5月发售，这部作品是根据定于2009年5月上映的同名电影改编的游戏。 □文/七曜

PS3	本刊译名：飞屋环游记		2009年5月预定	
X360	动作	THQ	价格未定	美版
Wii	BD/DVD/卡带	人数未定	记忆卡容量未定	全年龄

奇妙的故事和全新的旅行即将开始

本作讲述的是主人公卡尔·弗雷德里克森一辈子都梦想着周游世界、尽情挥洒人生，然而直到78岁他也没付之于行动。一个8岁的探险家拉塞尔的到来，促使他重新审视起自己的生活，两人结伴开始探险，虽然经常会斗嘴，但遇到各种坏人和丛林生物时仍能一致对敌。故事是从回忆开始，主角小时候正在聚精会神地看着新闻影片，著名探险家查尔斯·穆茨和他的爱狗们刚刚乘坐热气球从南美探险归来，穆茨宣布发现了新物种，但科学家们不信，称他是个骗子，穆茨名誉扫地。不过小卡尔对穆茨的经历深信不疑，对他的话句句在心，尤其是他那句"探险就在外面"更被小卡尔当作至理名言。

←卡通风格浓郁的画面，背景光影效果十分完美。

↑游戏中除了主人公卡尔和拉塞尔外，还有狗Doug以及鸟Kevin等作为可操作角色登场。游戏还支持多人联机对战。

→游戏中两人要面对各种有意思的BOSS战。

大家一起乘座"飞屋"展开旅行吧！

本作的角色搭配是不常见的"老小兵"奇特组合。他们并肩闯荡江湖，共同经历了荒野跋涉、丛林野兽与反派坏蛋的狙击。《飞屋环游记》明显分成两个部分，前一部分是人物出场、介绍他们的背景故事，然后到达南美以后，整个影片就变成了一场真正刺激的冒险动作片。在南美，卡尔和拉塞尔遇到了新的朋友大鸟；接着两人又遇到了第二个朋友——会说话的狗"Doug"。

↑在游戏中，除了能使用主角两人以外，还能使用很多动物同伴，每种动物同伴都拥有自己独特的能力，灵活运用才能过关。

UP 生活是如此漫妙

剧情是这样展开的，小卡尔牵着气球走在回家的路上，遇到一个女孩，叫艾丽。她也同样迷恋穆茨的探险故事，喋喋不休的艾丽拿屋子顶上的风向标当操纵杆，把整个屋子当成一艘大飞船，竭力说服不知所措的卡尔加入她的计划，坐着"飞屋"冒险。当然两个孩子并没能飞起来，而是摔了下来。不过卡尔和艾丽就此认识，随后的时间，镜头为我们展现了他们俩长大、结婚、在一起生活的幸福片段。之后艾丽做了动物园管理员，卡尔则弄了个车专门卖充氦气的气球。

在此凝结两人的梦想

→活泼可爱聪明的小胖子——拉塞尔。

←别看拉塞尔体形肥硕，使用起来却很灵活。

ASSASSIN'S CREED II

PS3 / X360	本刊译名：刺客信条2		发售日未定	
	动作冒险	UBI SOFT	价格未定	美版
	蓝光/DVD	1人	记忆容量未定	审查预定

《刺客信条》是育碧推出的一款扮演中世纪刺客题材的作品，发售后取得了非常不错的评价，当时关于本作的一大卖点就是"美女制作人"Jade Raymond，不过据可靠情报表明，在这次的《刺客信条2》中，美女制作人是肯定不会参与制作了，而在前作中也参与开发的Patrice将担任新作的创作总监。游戏的背景时代是文艺复兴时期的意大利，主角也不再是一代的"万年蒙面男"主角阿尔泰，而是一名意大利的没落贵族，名叫Ezio。 □文/北斗



美女制作人功成身退后不再参与



←为了增加游戏的可玩性，还加入了游泳设定以及飞翔设定，玩法更加丰富。

全新的昼夜系统

→在本作中还加入了昼夜系统，相信许多任务需要在特定的时间才能完成。

可上天也能下水



提供十八般武器

←在游戏中你有多种武器可以选择，比如斧、锤、钉头、矛、两种剑、戟、两种小匕首。

→主角Ezio还可以将敌人缴械，抢下敌人的武器来杀死敌人。

敌人种类增多 任务类型更丰富

感受文艺复兴时代的意大利水城

故事发生地点是在水城威尼斯，这座城市也是达芬奇主要生活的地方。当年威尼斯的一些著名的场所都会在游戏中出现，比如达芬奇的工作间、圣马可大教堂、威尼斯大运河、威尼斯小运河、里亚托桥等等，而且据推测还有1476年的托斯卡纳小镇。除了这些著名场所之外，游戏中还会出现一大批著名历史人物，不知四位大师是否也会尽皆出场？

→这次2代有16种任务类型，新增类型中包括偷听和扒窃，敌人的类型也有增加，例如增加了弓箭手。



如同本作的标题，"VS"即代表着对战，就像格斗游戏一样的人人对抗将会是游戏的魅力所在。延续15年辉煌的《传说》系列积累下来的庞大角色团队，都会在这场热斗舞台上得到释放，精诚合作的人物间将首次互相比拼个高低，在跨越作品范畴的舞台上，谁才是传说之星？就在此一战决定！ □文/翅膀

PS Portable PSP	本刊译名：对战传说		2009年夏预定	
	动作对战	NBGI	价格未定	日版
	UMD	1-4人	记忆卡容量未定	审查预定

既然是对战传说，角色间的对战自然是游戏的主轴，本作采用传说系列传统的线型战斗模式，运用通常技、特技、奥义、秘奥义等招式组合成变化多端的连续技，在流畅爽快的连击中击败对手。游戏还加入了"Bounding反弹"概念，当把对手打到墙壁、柱子等障碍物上时，会产生特别的攻击判定，由此衍生出平时无法实现的特殊连续技，就像格斗游戏中的版边连技一样。

培养自己的角色 挑战更强悍的高手

战斗胜利时会得到Grade点数奖励，消费这些点数可以对自己手中的角色，进行数值和招式各方面的强化。



←四名角色的公平对战，实力和操作技术决定一切。

←每个人物都有不同的数条成长路线，路线不同，能力就会大不一样。

强化最喜欢人物

→游戏模式中会包含很多迷你小游戏，和对应官方的联动下载内容，需要等厂商的进一步透露。

最具对抗性之传说



←动听的主题歌和华丽的战斗特写。同样是新作的亮点之一，人气组合Girl Next Door将演唱本作的主题曲。

→游戏包含"世界树之战"的主线剧情，分为四个国家展开角逐。

四个人的华丽对战

收揽13部传说之人气角色

本次新作收录了来自系列13部作品中的35名角色，从最初的《幻想传说》到最新的《心灵传说》一览无余。就像PSP的《世界传说》一样，融合了不同作品的世界观和角色故事。以目前的情报来看，《心灵传说》的男主角辛格和《薄暮传说》的主角尤利都将参入本次激烈的对抗，《神乐传说R》的里希塔和《深渊传说》的卢克也都有出场。





PS2 / Wii	本刊译名：SD高达G世纪 战争		2009年夏预定
战略	NBGI	价格未定	日版
DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

延续魂之经典，G世纪再临！

传承二十余载的经典之作《SD高达G世纪》系列终于要推出最新作品了！收揽历代最全作品的《G世纪 战争》即将携同高达30周年纪念之风，于今年夏天登陆PS2和Wii两大平台，我们会享受到广商精心打造的高达大餐之无限乐趣。

本次新作完全继承了前作《G世纪 魂》的成功框架，画面、系统、操作界面均沿袭到本作中，并在多种效果上进行了进一步的发扬和优化，战斗画面华丽流畅，人物的魄力特写穿插于一招一式之间，甚至拥有超越动画原作的激情表现力。 □文/翅膀



大魄力的动态特写

←基拉和阿斯兰的合力攻击，会出现两人的基情特写，继承前作的优点，本作依然会采用全程语音。





←高桢数的流畅战斗动画是同类游戏所不能比拟的。

↑绚丽的杀伤特效绝对华丽到爆。



比原作还要流畅的高桢率即时战斗动画

包揽最全之作品

收录作品	出处
机动战士高达	79年-80年播出的TV动画
机动战士Z高达	85年-86年播出的TV动画
机动战士ZZ高达	86年-87年播出的TV动画
机动战士高达0080 口袋中的战争	89年发售的OVA动画
机动战士高达0083 星屑的回忆	91年-92年发售的OVA动画
机动战士高达 第08MS小队	96年-99年发售的OVA动画
机动战士高达 逆袭的夏亚	88年放映的剧场版动画
机动战士高达F91	91年放映的剧场版动画
机动战士V高达	93年-94年播出的TV动画
机动武斗传G高达	94年-95年播出的TV动画
新机动战记高达W	95年-96年播出的TV动画
新机动战记高达W 无尽的华尔兹	97年发售的OVA动画
机动新世纪高达X	96年-97年播出的TV动画
TunA高达	99年-2000年播出的TV动画
机动战士高达SEED	2002年-2003年播出的TV动画
机动战士高达SEED DESTINY	2004年-2005年播出的TV动画
机动战士高达SEED C.E.73 观星者	2006年发售的OVA动画
机动战士高达OO	2007年-2009年播出的TV动画
GUNDAM SENTINEL	模型及小说
机动战士高达MS IGLOO 一年战争秘录	2004年放映的CG动画
机动战士高达MS IGLOO 默示录0079	2006年发售的OVA动画
ADVANCE OF Z 归于提坦斯的旗帜下	模型及小说、漫画
机动战士海盗高达	94年97年连载的漫画
机动战士海盗高达 骷髅之心	2002年-2004年连载的漫画
机动战士海盗高达 钢铁的7人	2006年-2007年连载的漫画
机动战士高达 闪光的哈萨维	89年-90年发行的小说
MSV	以机体模型为中心，配合原创角色的各类企划
机动战士高达F90	90年发行的漫画，以及机动战士高达F91的MSV
机动战士高达 影之F91	92年-93年连载的小说及漫画，机动战士高达F91的MSV
机动战士高达外传	96年-97年发售的3部游戏作品
游戏原创	《G世纪》系列原创机机及角色

CHECK! 面貌一新的全世代集合

和前作《魂》不同，本次新作不仅包含UC大纪元，其后新世代高达作品更会成为主打，包括G、W、X、TunA、SEED等一系列人气作品，都拥有各自一套完整的剧本供玩家体验，特别值得关注的是，在今年3月底刚刚完结的《机动战士高达OO》也将参入本次新作，并有对应的原作故事剧本，刹那等天人机师会首次在G世纪系列中，以华丽流畅的表现带给玩家再一次感动。此外，新作还会加入交换机体的新概念，相同等级的机体可以进行一定条件上的交换。



双掌鲜红燃烧 呼唤着抓住胜利！

出道的MGS音乐大神

——日比野则彦访谈摘录，初出茅庐的故事

我曾经是个MGS小白

——日比野先生您好，您的大名如雷贯耳，当然大多数人对您的印象是在MGS系列中，不过在一些其他游戏中也看到过您的名字，比如PSn和XBLA的《1942》和《Joint Strike》等作。

日比野则彦（以下简称日比野） 不敢不敢，其实很多作曲家都参与了这些游戏的配乐，只不过结尾字幕中写的是我的名字而已。

——您现在是有自己的工作室吗?

日比野 你说的没错，名字叫GEM Impact。

——那么谈谈您的职业之路吧，听说您曾在波斯顿的伯克利音乐学院进过修，当时您想过会进入游戏行业发展吗?

日比野 说实话，没有想过。当时我的理想是做一名萨克斯手，但我没有钱，我的目标实现起来很艰难，我必须寻求另外的渠道来达成我的梦想，因此毕业之后我必须尽快找到一份工作，于是我去了堪萨斯城的一家电影院工作，后来当上了经理。

——那您是怎么去堪萨斯城的呢?

日比野 年代有点远，我只记得当时波斯顿有个招聘会，刚毕业的我也去了，那里有很多公司在招毕业生，AMC正好在那里招聘同时会说日语和英语的人，培训后送到日本去做分店经理。

——于是您就跟着他们去了堪萨斯接受培训? 那段日子您是如何度过的?

日比野 那段时光对我来说是非常难忘的经验，我学到了很多，那里除我之外没有日本人，基本都是白人和黑人，他们整天都在为种族问题争吵个不休，作为经理的我必须学会应付这些，这也是我学到的一种知识，这些知识在东京肯定是学不到的。

——那么您之后为什么放弃了很有前途的影院经理，而转去KONAMI做了音乐制作人呢?

日比野 刚才我说过，最初我是想做一名萨克斯手，也自己做过一些小企划。做了几年经理后，我想换个工作环境做个音乐制作人，但那时的好设备都非常昂贵，我个人是负担不起的，游戏公司正好满足了我的需求，因为那里能提供所有我想要的设备，这实在是太好了，我感觉在游戏公司工作非常适合我。



日比野则彦

KONAMI公司所属音乐制作人，长年担任MGS系列的游戏配乐，系列经典曲目均出自其手。

——您在制作MGS系列音乐的时候，之前有玩过MGS游戏吗?

日比野 没有的，我说实话，事实上进KONAMI公司面试时说的是："我知道MGS。"进入公司后，上头给我的第一个任务就是，用最低难度把MGS通关，结果最后我还是没完成。（笑）

——进入游戏业后，您的作曲风格和过程与以前有什么不同吗?

日比野 最初我并没有感觉有什么不同，但在开始制作GBC游戏后，我发觉为游戏配乐有着很特别的地方，配原必须保持节奏，这对于我来说是个挑战。

你是任天堂的支持者吗？你喜欢Wii这部操作新奇的主机吗？你平时注重自己机器的保养吗？一般来说，买了Wii的玩家对自己的主机最关心的问题莫过于机器光头的耐用度和对游戏兼容性。虽然Wii的光头基本上还是比较禁得住用的，但是最近市面上很多盗版光盘质量烂得令人无语，很多盘甚至放进机器就读不出来，或者读盘的时候声音骇人听闻。不过随着USB Loader的推出，这些曾经令大家烦恼的问题都将迎刃而解，本文将着重介绍它的用法。 □文/三间书屋

Wii USB Loader 安装使用指南

利用硬盘储存海量游戏 将光头彻底解放！

Wii的游戏载体以光盘为主。虽然随着虚拟主机和Wiiware的流行，Wii上也出现了下载到主机内置闪存中的游戏，但是正式的Wii软件依旧使用DVD-ROM。不过光盘文件也是文件，自从大容量的移动存储设备发明之后，许多游戏机上都出现了用硬盘装载游戏的方法。像PS2的HDL，PSP用记忆棒玩ISO，Xbox360和PS3支持安装游戏等等。不过作为现今三大流行电视游戏机中机能最低、技术含量最简单、破解速度最快的Wii，虽然上面的自制软件几乎每月都有更新，但是用硬盘来玩游戏在很长一段时间内都还是玩家们心中不能实现的梦想。

USB Loader的推出使这一梦想变成了现实，从现在开始，玩家们只要使用这个软件就可以把Wii游戏光盘内的文件装进移动硬盘等USB存储设备，直接在Wii上运行。这种革命性的软件将使Wii的光头得到彻底解放，如果你愿意，你的宝贵的Wii的光头今后基本上就可以休息了，你不必再为买来的光盘质量低劣伤害光头而担心，甚至不必再为Wii的游戏向游戏店的JS支付一分钱——从网上直接down下来的Wii ISO也是可以通过软件从电脑导入移动硬盘中的。

不过，安装和使用USB Loader虽然简单，操作起来也是个技术活。加上任天堂对于这部在全球都红得发紫的主机一直不放心，隔三岔五就推出固件更新，对各种破解技术严防死守。如果对主机的硬件软件固件等知识不够熟悉就瞎装一气，且不说主机会不会变砖，缺点东西导致软件无法安装的情况也是经常发生的。本文以尽量详细的方式为大家讲述USB Loader的使用方法，各位玩家在实行具体操作的时候，请一定多加小心，本着对自己机器负责的态度进行安装。在介绍安装和使用方法之前，我们先来了解一下有关这个软件的几个基本问题。

Wanikoko 4.0系统火速破解！

随着Wii 4.0官方系统的推出，任天堂对破解的拦截又一次升级，但道高一尺魔高一丈，著名的Wii黑客Wanikoko在3月最后一天发布了4.0的升级方式。如果各位玩家想要继续玩破解的游戏，那么就请按照以下步骤刷自己的主机，请保持自己的主机连在有网络的环境中。

步骤1：安装Cios-36-Rev9，最新固件支持USB硬盘的USB Loader1.1；

步骤2：使用Wanikoko的Firmware Update 4.0在线升级到4.0破解系统；

步骤3：安装破解直读菜单固件IOS60BF；

关于Wii 4.0的系统破解完成之后，大家可以根据自己的实际需求或者爱好，来决定安装相关什么样的软件。

步骤4：软刷用户安装Hack Remover，清除HACK选项，防止变半砖，之后运行Preloader 0.29；

步骤5：安装GC backup 0.2；

步骤6：安装USB Loader 1.1。

注意一点：按照顺序安装是没有变砖的风险的，如果你混乱了3和5的顺序，会变半砖，因为Preloader需要Patch一次IOS60固件以支持它的Hack菜单，安装Preloader之后任何修改/覆盖IOS60固件的动作，都会使得机器变成半砖。包括安装离线版的IOS60&MII等操作。在进行升级的时候一定要小心，注意机器安全。

1 什么是USB Loader?

USB Loader是在Wii的Homebrew Channel（以下简称HBC）下使用的自制软件。通过使用这一软件，玩家可以把自己想玩的Wii游戏从光盘拷贝到USB存储媒体（移动硬盘，U盘，SD卡+USB转接器，等等等等）当中，直接从USB执行游戏，而不必消耗Wii的光头。使用USB Loader的效果和其他游戏机的HDL、记忆棒引导光盘镜像一样，用移动硬盘中的Wii游戏镜像代替Wii的光盘，除了节省光头之外，读盘速度也会有明显的提升。只要你有一块足够大的硬盘，你可以把自己喜欢的游戏都备份到里面。

2 如何安装USB Loader?

一般来说，只要把从网上下载到的USB Loader的应用程序拷贝到SD卡相对应的文件夹中（USB Loader程序拷入apps，相关安装wad软件拷入wads，有的直接拷进根目录中），就可以在HBC中执行USB Loader了。但是在执行之前，必须安装机器内部固件程序。最起码必须先安装cIOS36 rev9。



↑使用HBC频道就可以安装。

3 没有HBC可以使用USB Loader吗?

从理论上讲，USB Loader可以做成频道的形式，直接从主选单使用，但是这种频道的制作也是离不开HBC的。因此要使用USB Loader，就必须确保你的Wii上安装了HBC这个自制软件频道，而且版本越新越好。HBC的安装需要用到《赛尔达传说 黎明公主》的漏洞，而任天堂在机器固件升级到3.3v2之后就对这个漏洞进行了封堵，虽然在3.4的环境下也是可以使用这一漏洞的，但是拷贝过去的存档在重启后就会被自动删除。所以建议所有的玩家在买Wii之后就立刻安装HBC，现在市面上的Wii版本一般都在3.2以下，可以安全地安装这个频道。

USB Loader安装教程

看完上述问题之后，我们可以为USB Loader的安装进行一些准备工作了。在安装之前，请准备好以下原材料和工具：

装有Homebrew Channel的Wii主机；

固件ios36 rev9安装文件（如使用本地安装的话，机器内需有IOS36-64-v1042.wad文件）；

USB Loader安装程序；

存放HBC自制软件和安装程序的SD卡（3.4之前的机器只能用2G以下的，4.0之后支持SDHC格式）；

将Wii连接至互联网的装置，如无线USB网卡等（如用本地安装则不需要）；

想要装进硬盘的Wii游戏光盘；

使用USB接口的移动存储设备（移动硬盘、U盘都可以，但是容量一定要够大）。

准备好这些东西之后，我们就可以进行软件安装了。



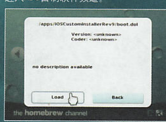
首先在SD卡根目录的app文件夹下新建一个文件夹，取名为custom ios36 rev9（为了方便安装，实际上随便起个名字也可以，下面的usb loader文件夹同理）。把下载的文件cIOS36_rev9-Installer.dol更名为boot.dol，放在这个文件夹下面。如果选择本地安装，需要把从网上下载的IOS36-64-v1042.wad拷贝到SD卡的根目录下面。



再在app下新建一个文件夹，名为usb loader。把下载的文件USB-Loader_v1.dol更名为boot.dol，放进这个文件夹下面。到本文发稿为止，USB Loader已经更新到1.4版，如果你想用最新版本程序的话，把它更名为boot.dol放在usb loader文件夹里就可以了。



然后将SD卡插进Wii，将移动硬盘插在Wii主机后面的USB接口上，开机，进入HBC自制软件频道。



之后选择apps/ custom ios36 rev9，起动这个软件，进行安装。

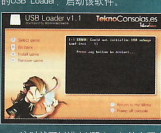


如果选择联网安装的话，就用遥控器选择“Network installation”，本地安装选择“WAD installation”，之后安装开始。需要注意的是，本地安装可能会因为Wii缺少某些固件而失败，所以建议有上网条件的朋友选择网络安装。

当屏幕上出现“[SUCCESS]: Custom IOS installed successfully!”字样时，表示安装已经完成，这时按任意键重新启动机器本体。



再次进入HBC频道，之后选择其中的USB Loader，启动该软件。



这时就可以进入USB Loader的主程序了。如果此时机器上没有插USB存储设备，或者该设备不能被识别的话，就会显示这样的画面：



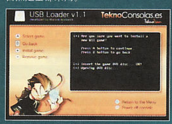
如果现在Wii的后面已经插了移动硬盘或者U盘，USB Loader会自动识别。识别出来之后会提示你该硬盘没有格式化，必须格式成WBFS格式之后才能装载游戏。



确定格式化哪个分区（没有分区的话就全格），之后很快就格式化完毕，按A键继续。



这时候存储设备的已用容量和未用容量就会被显示出来。以目前的情况看，自然是全部未用。



这时把盘放进Wii主机，按+键可以进行游戏的安装。我们选用的是最新的《胧村正》，按A继续。



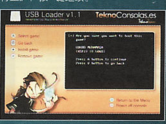
之后安装就开始了。安装时间长短要看游戏容量大小而定。需要注意的是，Wii的光盘容量都是4G多，但是实际游戏的容量有差异，其余的都是填充的垃圾文件。《胧村正》去除了垃圾文件之后只有几百M，从开始安装到安装结束大概只需要6分钟左右的时间。



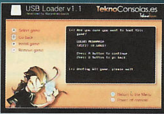
安装结束之后，按任意键结束。这时候就可以把光盘取出来了。



这时黑框中出现了提示“Select the game you want to boot”（选择你想启动的游戏）。选择刚才安装的游戏《胧村正》，按A键继续。



这时USB Loader会提示是否启动该游戏，再按A键继续。



这时游戏开始启动，请稍候。



噔噔噔噔~Wii的USB Loader时代终于降临了！

进入游戏，读盘速度提高了很多，而且运行起来基本上没有问题。

退出游戏之后，直接回到Wii的主选单画面。要继续用USB Loader玩的话就得重新进入HBC频道。

如果想卸载存储设备中的游戏，只要再进入USB Loader，到选择游戏的画面中，用光标选定想要卸载的游戏，按-键，再按A键，确认之后就可以将游戏从硬盘上移除了。删除文件速度很快，如果硬盘中的空间有限，就需要经常使用这一指令来整理空间。

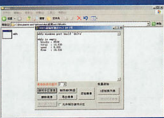
USB Loader安装教程

USB Loader的功能如此强大，相信大家在安装之后都可以轻松地使用。不过每次安装游戏都需要用光盘，一来对光头有消耗，二来如果是自己下的游戏镜像，还得刻盘之后才能装进硬盘中，必须耗费一张刻录光盘。难道就没有把游戏镜像直接拷进硬盘的方法吗？

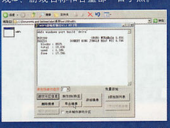
因为Wii专用的硬盘格式wbfs在PC上是不能直接被认出来的，所以我们不能像PS2的HDL或者PSP的记忆棒一样直接把游戏镜像往硬盘里一拷就了事。好在人类的智慧是无穷的，USB Loader的开发者也早为大家准备好了安装工具。原本这个工具必须在cmd中输入指令使用，对于大部分玩家来说，确实显得太专业了一些。好在热心的专业人士总是有的，现在我们可以直接使用GUI工具方便地将自己电脑硬盘上的ISO格式的光盘镜像文件安装到硬盘里。目前这种GUI软件有多种，我们就挑两种比较典型、有中文界面的GUI来给大家示范。



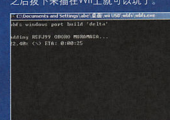
如图，这个软件的文件夹中有wbfs和wbfs_win两个文件。前一个是主体文件，但是我们不必管。现在我们把移动硬盘从Wii上拿下来，插在电脑上。另外电脑内还要留有Wii游戏的光盘镜像。一切准备妥当之后，双击应用文件wbfs_win，出现这样的窗口。



这时需要先选定游戏盘符，也就是装有Wii游戏的移动存储装置。之后点击“游戏分区信息”，在硬盘中已有的游戏ID、游戏名称和容量都一目了然。



之后选择“添加镜像”，从现有的电脑硬盘中选择一个Wii的游戏ISO，然后就可以把ISO文件装进的移动硬盘中，之后拔下来插在Wii上就可以玩了。

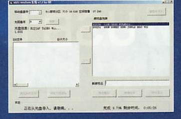


选择“导出镜像”，可以将硬盘内的游戏文件以ISO的形式导出到硬盘上。说实话这个用处不是很大，除非你在Wii硬盘中的游戏电脑中没有，又想刻盘保存的话，可以选择这项。




用电脑安装Wii ISO的速度明显比Wii快很多，安装600多M的《胧村正》，Wii需要6分钟，而电脑只需要不到一分钟的时间，如果想删除游戏，到Wii的USB Loader菜单中就可以删除了。

有的玩家会想，如果我的电脑中没有Wii的ISO，那么我能不能通过电脑光驱把游戏拷贝到硬盘中呢？答案是可以。我们需要使用的是带有光盘导入功能的wbfs GUI软件，首先设定好移动硬盘和光驱的盘符，之后把Wii的游戏光盘放到光驱之中，就可以把Wii的游戏拷贝到硬盘当中了。光盘到硬盘的拷贝速度比直接从硬盘上拷贝要慢一点，但是比用Wii安装要快很多。差不多一个700M的游戏只需要不到5分钟就可以安装完成。



总之有了这个工具，我们就可以彻底解放Wii的光头，不必为光头老化读不出盘而烦恼了。目前USB Loader更新速度很快，由于是新开发的软件，它有许多不完善的地方，对于不同版本不同容量的游戏的兼容性也存在一定的问题。不过以目前该软件更新的速度来看，今后它还会继续改进，增加兼容性和处理能力。目前的USB Loader已经出到1.4版，支持显示游戏封面，并且有国内玩家制作了汉化的使用界面。目前唯一的问题就是Wii游戏名只能用英文显示，估计在这个界面下，也只能这样了。我们期待在今后有更多新版本的USB Loader出现，为广大Wii玩家造福。

附录1：Wii USB Loader存储设备兼容性一览
挑选适合使用的存储设备，为主机提供强力后盾

设备类型	厂商/型号	容量	是否可用
U盘	朗科U215	2G	正常识别可用
移动硬盘	爱国者 公务数据仓 UHP692	80G	正常识别可用
移动硬盘	爱国者	40G	不能识别
移动硬盘	不明3.5寸IDE	200G	正常识别可用
硬盘	不明3.5寸SATA	500G	正常识别可用
U盘	清华普天	512M	不能识别
U盘	威宝	4G	死机
U盘	金士顿	2G	正常识别可用
移动硬盘	日立+山寨硬盘盒	4G、20G	正常识别可用
笔记本硬盘	FUJITSU MHV2040AH2.5"	40G	正常识别可用
移动硬盘	纽曼 亮剑	80G	正常识别可用
U盘	kingmax	2G	正常识别可用
移动硬盘	希捷硬盘+IBM原装IDE硬盘盒	40G	正常识别可用
U盘	清华紫光	1G	不能识别
TF+读卡器	kingstonTF+dsone附送读卡器	1G	死机
移动硬盘	三星+不明硬盘盒	120G	正常识别可用
TF+读卡器	kingstonTF＋清华紫光多合一读卡器	2G	正常识别可用
MS+读卡器	组装高速红棒＋清华紫光多合一读卡器	4G	不能识别
移动硬盘	三星 西数硬盘盒	120G	正常识别可用
移动硬盘	联想 奥运纪念版	120G	正常识别可用
TF+读卡器	PNY、金士顿读卡器	1~2G	正常识别可用
CF+读卡器	CF+SSK all in 1读卡器	8G	不能识别
TF+读卡器	PNY+TF SSK all in 1读卡器	1G	不能识别
SD+读卡器	不明（佳能相机附赠）	512M	正常识别可用
移动硬盘	日立+SSK黑鹰硬盘盒	160G	三个主分区，中间的的分区120G放游戏，正常运行
MP3	魅族 M6	2G	正常识别可用
U盘	Kingston Migo	1G	正常识别可用
U盘	Kingston	4G	正常识别可用

设备类型	厂商/型号	容量	是否可用
U盘	飚王 玲珑之星CBM1180	1G	不能识别
U盘	Sony黑色小U盘	4G	正常识别可用
SD+读卡器	Kingston＋10元读卡器	4G	正常识别可用
MP3	魅族 M3	2G	能认但不能格式化
SDHC+读卡器	PNY SDHC+川宇多合一读卡器	8G	不能识别
MS+读卡器	SANDISK MS+川宇多合一读卡器	1G	不能识别
TF+读卡器	Sandisk TF+SSK闪灵多合一读卡器	8G	正常识别可用
SD+读卡器	松下（读卡器不明）	2G	正常识别可用
移动硬盘	日立+元古ipd-usb	160G	正常识别可用
U盘	宇瞻 Handy Steno AH321 钢铁侠	8G	正常识别可用
SDHC+读卡器	宇瞻 SDHC+飚王(水晶)SD读卡器SCRS026	16G	正常识别可用
移动硬盘	日立 元谷刀锋2500sata	160G	第一分区5g正常识别可用
U盘	Buslink	512M	正常识别可用
易驱+硬盘	不明2.5寸SATA	20G	正常识别可用
移动硬盘	日立+移动之星硬盘盒	40G	不能识别
易驱+硬盘	西数WD800(IDE)	80G	不能识别
移动硬盘	不明硬盘+华硕VENTO	250G	正常识别可用
U盘	朗科U210	8G	不能识别
U盘	宇瞻Apacer AH320微笑碟	8G	正常识别可用
SD+读卡器	Kingston+SSK	1G	正常识别可用
SD+读卡器	PNY+川宇150X SD读卡器	8G	正常识别可用
移动硬盘	希捷+元谷侠客硬盘盒	20G	正常识别可用
移动硬盘	希捷+元谷刀锋2500	320G	正常识别可用
移动硬盘	三星+山寨奥运超薄版硬盘盒	20G	正常识别可用
移动硬盘	不明硬盘+三星硬盘盒	30G	正常识别可用
移动硬盘	不明硬盘+华硕VENTO	320G	正常识别可用
U盘	Sandisk U3	8G	正常识别可用
移动硬盘	希捷+西数Mybook IDE硬盘盒	40G	正常识别可用
U盘	Kingston	8G	正常识别可用
移动硬盘	迈拓黑钻	250G	第一主分区200G可以识别并使用
移动硬盘	联想F310	160G	正常识别可用
移动硬盘	Hitachi Neso 移动硬盘	不明	正常识别可用
移动硬盘	联想NBA版	120G	正常识别可用

附录2：Wii USB Loader游戏容量与兼容性一览
选择自己喜欢的游戏，尽最大效率节省硬盘空间

中文名称	游戏版本	游戏容量	USB Loader版本	运行情况	存在问题
428 被封锁的涉谷	日	4.04G	1.1	成功运行	无
异形并发症	美	1.41G	1.1	成功运行	无
动物之森 城镇居民	美	650MB	1	成功运行	无
异色代码 记忆之门R	日	3.45G	1.1	有问题	贴图错误
生化危机0	日	3.45G	1.1	成功运行	非CG对话时没有语音
生化危机	日	3.34G	1	成功运行	无
生化危机4	日	3.97G	1.1	成功运行	无
使命召唤3	美	3.69G	1.1	不能运行	主界面正常，进入游戏死机
使命召唤 世界战争	美	2.53G	1.1	成功运行	无
消失的档案	美	0.29G	1.1	成功运行	无
飞镖	日	0.60G	1	成功运行	无
致命生物	美	3.93G	1.1	不能运行	把盘拿走会提示放盘，放盘后看CG到一定程度死机(CG跳不过去)
勇闯尸城	日	3.23G	1.1	成功运行	无
勇闯尸城	美	3.14G	1.1	成功运行	无
十项全能	美	0.18G	1.1	成功运行	无
天灾 危机之日	日	3.84G	1	成功运行	无
哆啦A梦Wii 秘密道具王决定战	日	0.89G	1.1	成功运行	无
龙珠Z武斗会3	美	3.23G	1	成功运行	无
激情大卡车	欧	0.58G	1.1	成功运行	无
家庭赛马	日	0.88G	1.1	成功运行	无
火焰纹章 晓之女神	日	2.63G	1.1	成功运行	无
火焰纹章 晓之女神	美	2.91G	1.1	有问题	战斗画面黑屏
幽灵小队	日	0.6G	1.1	成功运行	无
吉他英雄3	美	3.80G	1.1	成功运行	无
吉他英雄 金属乐队	美	4.12G	1.1	成功运行	无
欢乐舞动	日	0.69G	1.1	成功运行	无
牧场物语 寂静之树	美	1.4G	1	成功运行	无
风之克罗诺亚	日	0.74G	1.1	成功运行	无
结界师 黑芒楼之影	日	1.15G	1.1	成功运行	无
一起来拍打	日	0.20G	1.1	成功运行	无
疯狂世界	美	3.39G	1	运行有问题	在2周目进入牛仔关卡黑屏
穿越迷路2	美	0.74G	1.1	成功运行	无
马里奥聚会8	美	1.36	1.1	成功运行	无
马里奥与索尼克在北京奥运会	美版	2.09G	1	成功运行	无
马里奥赛车	日版	2.5G	1	成功运行	无
荣誉勋章 英雄2	日	3.7G	1.1	不能运行	停在手柄画面
银河战士3	美	4.5G	1.1	不能运行	启动后提示需要插入光盘
机动战士高达MS战线0079	日	2.14G	1	成功运行	无
火影忍者1	日	600M	1	成功运行	无
极品飞车 无间风云	美	1.9G	1.1	成功运行	无
大金刚丛林节拍	日	0.79G	1.1	有问题	非日版机绿屏死机
大金刚丛林节拍	美	424M	1.1	成功运行	无
用Wii玩MARIO网球GC	日	1.17G	1.1	成功运行	无
银河战士	日	3.45G	1	不能运行	启动后提示需要插入光盘

中文名称	游戏版本	游戏容量	USB Loader版本	运行情况	存在问题
皮克敏	美	1.9G	1.1	成功运行	无
末路英雄	美	3.28G	1.1	成功运行	无
胧村正妖刀传	日	0.6G	1	成功运行	无
暗夜杀机2	美	3.6GB	1	成功运行	无
大神	美	3.4G	1.1	成功运行	无
海贼王 无尽航海 EP1	日	2.13G	1.1	有问题	路飞一行第一次上船时Loading死机
海贼王 无尽航海 EP2	日	2.07G	1.1	成功运行	无
灵武战记WII	日	0.58G	1.1	成功运行	无
用Wii玩皮克敏2	日	2.16G	1.1	成功运行	无
实况足球2008	欧	3.85G	1.1	成功运行	无
实况足球	美	3.83G	1.1	有问题	有时黑屏
雷曼兔 电视派对	美	3.2G	1.1	成功运行	WiiGF302作autopatch解决死机
赤钢	美	3.86G	1	不能运行	停在任天堂许可画面
生化危机4	美	3.8G	1.1	成功运行	无
生化危机安布雷拉历代记	日	3.89G	1	成功运行	无
生化危机安布雷拉历代记	美	3.89G	1.1	成功运行	无
桑巴de阿明哥	日	3.05G	1.1	成功运行	无
侍魂六番胜负	日	3.30G	1.1	成功运行	无
世嘉钓鱼	欧	0.74G	1.1	成功运行	无
有氧拳击 瘦身	日	1.6G	1.1	成功运行	WiiGF302作autopatch解决黑屏
索尼克与暗黑骑士	美	3.4G	1.1	成功运行	无
灵魂能力传奇	美	1.42G	1.1	成功运行	无
超级马里奥银河	美	3.27G	1	成功运行	无
超级纸片马里奥	美	450M	1	成功运行	无
任天堂全明星大乱斗	日	6.93G	1	成功运行	无
迷失蔚蓝Wii	日	2.8G	1	成功运行	无
太鼓达人Wii	日	1.6G	1.1	成功运行	无
仙乐传说 拉塔托斯克的骑士	美	3.7G	1	成功运行	无
龙之子vs卡普空	日	1.08G	1	成功运行	无
天诛4	美	3.9G	1	成功运行	无
死亡之屋2&3回归	美	3.24G	1	有问题	2代黑屏，3代可运行
死亡之屋 赶尽杀绝	美	3.36G	1.1	有问题	玩游戏正常，但是敌人的动作不正常
死亡之屋 赶尽杀绝	欧	3.35G	1	成功运行	无法按HOME退出
塞尔达传说 黎明公主	美	1.07G	1	有问题	有贴图错误，钓鱼花屏
塞尔达传说 黎明公主	欧	1.2G	1	成功运行	无
KOF大蛇篇	美	2.21G	1	成功运行	无
上旋高手3	欧	1.53G	1.1	成功运行	无
瓦里奥大陆 摇动	日	3.5G	1	成功运行	无
瓦里奥制造 平滑移动	美	3.26G	1	成功运行	无
Wii Fit	中	360M	1	成功运行	无
Wii音乐	日	0.13G	1	成功运行	无
Wii音乐	美	0.13G	1.1	成功运行	无
Wii的第一次接触	日	90MB	1	成功运行	无
Wii的第一次接触	中	0.1G	1.1	成功运行	无
Wii运动	日	0.31G	1	成功运行	无
宝岛Z 红胡子的秘宝	美	1.9G	1	成功运行	无
零-月蚀之假面	日	3.81G	1	成功运行	无
大富翁 地产大亨	日	310M	1.1	成功运行	无

USB Loader使用常见疑难问题解答

Q 要安装USB Loader，需要把主机系统版本升级到4.0吗？

A 不需要。4.0之前的版本也可以支持USB Loader，但是必须安装custom ios36 rev9。升级到4.0之后，最好安装custom ios36 rev10，之后就可以正常使用了。

Q 启动USB LOADER后出现Could not initialize USB subsystem！(ret = -1)？

A 该信息说明你的Wii上所接的USB设备不能被USB Loader识别。如果你使用的是移动硬盘，可以先把硬盘分区格式化一次（FAT或者NTFS都可以），之后再试一下。如果还不行，换一个USB存储设备试试，如果所有USB设备都不支持，那就重装一次custom ios36 rev10，之后应该就能认出来了。

Q 为什么我买的1TB的硬盘不能被识别出来？

A 目前USB Loader能够识别的最大容量是512GB。你把硬盘重新分区，分成2个区就可以识别了。一个Wii游戏最大也不可能超过10G，所以分成2个512G的区，对于USB Loader来说已经是足够足够的了。

Q 用Wii安装游戏大约需要多少时间？在电脑上安装呢？

A 使用Wii进行安装的话，平均每分钟可以拷贝100M左右。一个实际容量为1G的Wii游戏安装大约需要10分钟，像《林克的十字弓训练》这样不到100M的游戏只需不到1分钟。如果换成《生化危机》、《全明星大乱斗》这样的大容量游戏，安装时间会长一些，所以建议用电脑和wbfs管理软件来安装容量较大的游戏。使用wbfs安装的话，从电脑传iso到移动硬盘使用的时间大概只有用Wii安装的十分之一。而使用电脑的光驱将Wii的游戏光盘安装到移动硬盘的时候，时间要稍微长一些，但是也很快。一般来说即使是3G以上的大文件也可以在10分钟左右安装完成。一切取决于你的电脑的速度和光驱的质量。

Q 为什么Wii的游戏在光盘上都是4.5G，但是拷贝到硬盘上之后容量相差这么多？

A 因为Wii的游戏镜像结构和NGC相似，不管容量大小，只要在4.5G以内就强制填充到4.5G，而游戏实际容量相差很大。一般来说任天堂的游戏容量都很小，从几十M到几百M不等。用移动硬盘安装游戏的时候，占用的空间并不算多，一个几十G的硬盘可以装上百个这样大小的游戏，而CAPCOM、SEGA等第三方制作的游戏容量则比较大，一般来说在3.5G左右。

Q Wii4.0升级之后，可以把Wii的游戏拷贝到SDHC卡中吗？

A 最新版本的USB Loader可以把游戏拷到SD卡中进行游戏，但是SDHC格式的卡必须先分区，否则整个SD卡被格式化成wbfs之后，原先保存在卡内的内容都会被删除，所以我们建议还是用硬盘。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活！



风林：大师，退休之后多来北京走走

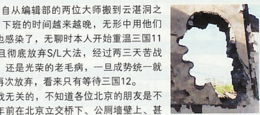
●大师退休了，《莎木》粉丝很伤心。或许还很有一些玩家不相信《莎木》系列会就此取消，不过编者这下算是彻底放弃了。遥想当年的十六章豪言壮语和天价开发费用，在一代的惨淡销量下当场梦破。也使大师的开发生涯注定了要黯然收场，无论什么样的传奇放在一次重大失败之下，前半辈子的伟大就变得毫无意义。现在再提起什么什么之父，算了吧，卸下这些包袱，才能成为真正的大师。

●九元已经成了最近本胖午饭的最高限额，绝不超过，在这之内可以考虑的组合有肉夹馍（三元）+西红柿鸡蛋面（六元），也可以是土豆丝炒肉盖饭（九元）或酱爆肉丁盖饭（九元）。经济实惠好吃不贵，如果今年物价还要飙，粮食还会涨，超过九元预算，我就不吃了。我找地方游行示威去，还让不让老百姓活了这是……

●最近没什么好玩的，把家里的电脑陆续鼓捣了一通，就差老笔记本了，打算升级一下内存才发现需要把机器整个拆开来才能装，技术含量不是一般高啊。给自己打气，哪天休息慢慢搞。手胖，笨。



PERFECT：大师住在云栈洞



自从编辑部的两位大师搬到云湛洞之后，下班的时间越来越晚，无形中用他们的大师精神把我也感染了，无聊时本人开始重温三国11的超级难度，并且彻底放弃S/L大法，经过两三天苦战后又觉得没劲了，还是光荣的老毛病，一旦成势统一就没悬念了，所以再次放弃，看来只有等待三国12。

再说点和游戏无关的，不知道各位北京的朋友是不是还记得，十多年前在北京立交桥下、公厕墙壁上、甚至许多拆迁建筑的墙壁上，都可以看到同样形状的人头涂鸦飘来飘去，当时只听说这是行为艺术，搞得很多人相当好奇。直到最近本人才在一个国外网站上知道，这些大头涂鸦的作者叫张大力，他搞得行为在国外也有一定知名度。当然这已经脱离了本刊的关注范畴，就算是对自己儿时困惑的一种解答吧。



猴子：人玩机还是机玩人？



现在三大电视游戏主机中，最容易破解、自制软件最丰富的非Wii莫属。然而随着各路黑客在这台机器上搞的名堂越来越多，一向以不思进取出名的任天堂断然决定在新一版的软件升级中对这些破坏版权的自制软件进行彻底封杀。4.0版的Wii操作系统对于赛尔达漏洞进行了彻底封杀，貌似用3.3V2的记录也拷贝不能。在这种情况下，要安装软件只能靠以前的HBC频道了。但是破解者的潜力是无限的，Wanikoko发布了新的4.0非官方系统，完美支持SDHC和用自制软件执行USB Loader，Wii的游戏可以拷贝到USB硬盘上执行，HDL的时代终于到来了。各位Wii的拥有者们，如果想更好地发挥自己主机的功能，最好还是多了解一下这方面的科普知识。另外也希望各位破解大大们能够尽快研究出彻底破解4.0系统的方法。



翅膀：新片推荐，网战王道

最近推出了很多新番动画，有不少都和游戏有关，为了做本期的攻略特意看了下《战国BASARA》，感觉还可以，声优真是华丽到掉渣，保志还是配这种偏向粗野的声线更适合他，中井的英文很有味，朴璐美还是那么中性美，春日的"啊…啊……"很荡很强大，期待若本规夫和能登麻美子的放声对笑。

《战场的女武神》相对要平淡不少，战争题材画面却很和谐，女主角阿莉希娅是唯一印象深刻的亮点了，其他人都感觉很大众脸，至少是前两集都是这种感觉，期望后面能更精彩一些。《真魔神Z》换了新声优，热血依旧，甲儿和他的水桶万能侠终于焕然一新了，照这样子看今后的老经典动画都会有重制的可能性，钢之魂不灭啊。《龙珠改》的新OP不错，歌也赞，除此之外就是失望了，全部都是老画面，分辨率都没提升，纯粹怀旧重播的话就不追着看了。

最近联网对战《求生之路》到了近乎沉迷的地步，开X360唯一玩的就是这游戏，正在提升感染者的使用水平，争取早日拿到坦克一条命杀四人的成就。



七曜：感谢热心读者赠送"无双"

首先在此特别感谢本刊的热心读者"liang"赠送给我的游戏。最近想收一盘DS的"真・三国无双 斗士之战"，于是去网购。没想到店主居然是"电软"的热心读者，一眼就认出了我。交谈之后，主动将这盘卡带赠与我，在其盛情之下，我也欣然的接受了新朋友的礼物。在第二天收到快递之后，拆开一看，居然还有一顶森兰丸的头盔，是出自"武"系列的作品，这个纯粹属于意外之喜，因为我也经常收集与日本战国时代相关的各种手办和盒蛋，"liang"实在是有心之人，在此代表本刊，对你一如既往的支持我们表示感谢。我们也会努力加油把电软办得更精彩！





菜团：国产单机游戏振兴 刻不容缓

最近俺们部屋谈论最多的话题就是以前的国产PC游戏，这话题是由小沛开的头，他正在重温一款名叫《天龙八部》的国产RPG游戏，听他说起后，恰巧以前我也玩过所以甚是投缘，你一句我一句聊的不亦乐乎。以前的国产游戏虽然现在看来有很多不足的地方，不过要是和现在的同类国产游戏相比那可以说是好上一大截。现在的国内PC游戏市场已经被网游所霸占，虽说PC单机游戏也时不时的推出几个，但质量上差得要命。举个比较近的例子，大宇资讯旗下的RPG名作《仙剑奇侠传》到了4代之后反响平平，游戏里面不但BUG多而且战斗部分也是完完全全的抄袭了FF系列。看来现在的PC游戏开发者的大部分时间都去做网游赚钱了，已经逐渐的忽略了国内的PC单机游戏玩家。

曾经大宇资讯的《云和山的彼端》不但把《轩辕剑》推顶峰也为国产游戏打了一剂强心针，使玩家看到了国产游戏的希望，而现在则是让玩家看到了国产游戏的失望。现如今国产单机游戏振兴，刻不容缓！



北斗：我小学毕业过两次

●机战K三周目达成，然而因为误听错误的信息，结果全家福还是没有打出来，而且具体出现条件仍然未明，暂时不打算四周目了，就这样吧。

●因为加班的缘故，清明几乎哪也没去，现在只能每天看某好友的雪山攀登报告以解馋。话说，这位仁兄在先后经历了滑坠以及冰裂缝等衰事后还能囫囵个儿的回来，实在是个奇迹！我决定给其一个请吃饭的机会作为庆祝。

●坐在我对面整天嗑硫酸镁减肥的某同学，某日午饭吃了一碗凉面一份盖饭一瓶啤酒，在这里我就不点名批评了，希望这位同学好自为之。

●终于可以在探索频道看到中文字幕和配音的《荒野求生》了，虽然作秀的成分不少吧，不过看着玩儿还是挺有意思的，毕竟"SAS"这块招牌还是非常有份量的。





小沛：终于玩到《铁拳6》了！

●现在越来越多的人关心PSP3000的破解问题，估计是快到暑假的缘故，很多同学问我知不知道破解的大体时间。不瞒您说，如果我知道，那我肯定不在这呆着了。赶紧趁现在3000便宜去买一堆，等破解之后再高价卖出去……

●还是要抱怨好音乐越来越少，以前我整天戴着耳机听mp3，现在却被所谓的"国内流行乐"彻底打败了。前两天听某人的手机彩铃居然是什么"狐狸爱上熊"之类，那叫一个雷啊！

●不知道是不是受大师影响，我居然最近也开始钻研无双了。继上次把《魔王再临》拿到1000点成就之后，如今反过头又把《大蛇》完美了……谁能救我脱离练级、刷物品的苦海啊！

●看了好久的《喜羊羊和灰太狼》，纵观目前的中国动画，我觉得本片绝对是经典佳作。什么思想性、教育性，先搞笑再说吧。

●恭喜北京终于有《铁拳6》的机台了……



NEWGAME COMMENT 游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本档期可谓是家用机和掌机全面哑火，都没有什么太大的惊喜。最值得体验的游戏应该算是胧村正了，别看这只是一款小众游戏，但素质确实还可以，如果你有Wii，那么强烈推荐买一张来体验一下。



4月7日 教父2

PS3 360
■EA
■动作
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人

游戏的素质其实一般，本作是根据著名黑手党题材电影《教父》系列改编的同名游戏的第二部续作，故事方面依然将以原作剧情为蓝本，游戏系统则在前作基础之上有所创新。本作同时具备了GTA系列的高自由度动作要素，还有俯瞰视角的即时战略要素，各位既可以体验在生意场上与敌人的明争暗斗。 By 七曜

前作在画面上让人振奋，带放到本时代新作的进化点并不多，好在开发组诚意十足的把一代完全强化后打包在一起，一份钱玩到两代游戏，也算超值了。一代不多说，二代让人失望的是流程较短。另外，画面的对比度明显有问题，真实感太差，加上打击感也不灵，让人很难融入游戏中。在电影新作没有消息的时候推出游戏新作，本系列倒也算让人意外得很了。By 能量块

原本以为会和前作一样是个GTA类型的游戏，实际上却加入了相当多的战略要素在里面，虽然还是 个以打打杀杀为主的游戏吧，但如果不采取合适的策略的话，要想一统三大城市的黑社会无异于痴 人说 梦。剧情是本作的一大亮点，自由度方面与GTA比还是有不小差距的，众多的分支任务算是一 种弥补 吧，某些小任务的剧情以及部分画面确实挺十八禁的。 By 翅膀

4月7日 星际传奇·突袭黑暗雅典娜



PS3 360
■Atari
■射击
■美版 ■BD/DVD
■15岁以上 ■1-2人

游戏本身的素质还不错，虽然现下同类型的作品已经非常流行。玩家在游戏中扮演致力逃离地底监狱的主角雷迪克，使用超能力、各式武器，运用智慧与敌人周旋，最后成功脱出。本作的战斗进行的十分激烈，各种武器枪械使用起来的感觉也非常好，可以说让人没有丝毫的不适应。不过本作并没有采用现下非常流行"自动回复"治疗方式，而是采用了传统的医疗包补血。 By 七曜

根据电影改编的游戏第二作，基本素质维持一代的水准，如果抛开电影原著在剧情中的卖点外，基本上本作也就是个二流勉强的作品。游戏的节奏把握得还不错，画面也在次世代可接受范围。玩家再次领导黑帮领导，不仅仅是街头枪战，具备首脑的战略思维在游戏流程中也非常重要。本作基本上融合了主流的暴力动作游戏的要素，尚有可玩的旧爱之。 By 能量块



《星际传奇》的电影相当的赞，游戏的素质并没有辜负这个品牌，场景画面的贴图，人物建模的细节 处理，都给人相当强的视觉冲击，比如游戏中某些场面的动态模糊特效，处理得一点不亚于电影的效果，甚至比之更强更美，占比重比较多的近身格斗，对于第一人称视角来说很特别，也蛮爽快的。包含了前作的重制版非常厚道，两代连着玩下来就是超值两个字没说的。 By 翅膀

4月9日 胧村正





Wii
■MMV
■动作
■日版 ■DVD
■12岁以上 ■1人

作为一款开胃级的作品，本作还是值得去尝试的。首先是和风浓郁的画面，可以说几乎将2D画面演绎到了极致。操作看守似复杂，但当你真正上手以后，就会发现其实很人性化，游戏的手感和打击感也把握的十分到位。让人玩起来很给劲，游戏的初始难度并不高，也有给高手准备的"死狂"难度。让不管是新手还是动作游戏达人都能在其中找到自己想要的乐趣。 By 七曜



就如开发组的宣传点一样，本作在画面上带来的冲击比游戏内容大得不知多少倍。相比究极的2D华丽效果，游戏的内容深度上就稍显单薄了。过多重复的场景和敌人在长时间游戏下让人深感疲惫，流程移动过程中充斥着大量无谓的战斗和任务，挑战性和新意非常欠缺。好在游戏的角色设计实在太出色，BOSS的震撼程度很长时间没体验过，就这一点足够了。By 能量块

前作《奥丁领域》就留下了不错的印象，这次转换为日式和风，体现出更多的纯正风味，游戏每个场 景的画面色彩都很柔和，搭配鲜艳，多层卷轴运用得相当赞，加上水墨手绘的画风，让游戏整体都透 出浓郁的东方古典气息，很吸引人。游戏快节奏的行进打斗相当流畅，每通过一关都有行云流水的一 气呵成感，而丰富的收集要素却能极大延长游戏时间，这点非常赞。By 翅膀

外部意见 胧村正评测

贯穿始终的日本和风风格为本作在视觉效果上带来了浓郁的东瀛气息，像奥丁领域一样游戏人设采用简单明了的手绘，男主角鬼助是正太，女主角百姬，标准的乳贫萝莉。地图上每一个版面的场景色调都比较柔和，色彩搭配不仅合理而且还很绚丽，体现出不同场景魅力的同时也不失总体的古典风格，感觉真的很像奥丁领域，不过那个游戏里带着的是童话故事般的愉悦，而本作在更像是在讲述一段妖怪传奇，采用同样的风格营造出的氛围却大不相同，足见Vanillaware在这个领域的游刃有余。男女主人公华丽的连招使游戏色彩更为丰富，场景变化多端，色彩明朗的、阴暗的都体现的很到位，水墨渲染的画风又让笔者想起了《大神》，不过本作是横版卷轴式的场景，所以又像是一个个独立的舞台剧。

在细节方面，风吹草动、小雨淅淅沥沥、雾化效果等等都让笔者赞叹制作厂商的用心，由于游戏视角是固定的，所以每一个场景的景深都不是很远，如果人物都不动的情况下，感觉真的就像是一幅幅的唯美画卷，背景设计的很好，一年四季的景色差不多都齐了，随着场景的变换，例如从一个阴暗的洞窟转到了乡间田野，这样的色彩转变也会让人眼前一亮。

在实际游戏中，如果当前场景下敌人比较多，男女主角放出多段连击、居合奥义的时候，那画面绝对是够乱够华丽的大乱斗……敌人的设定也种类繁多，借用了大部分的日本鬼怪形象又融入一些中国元素，想来古代的时候日本民间文化还是跟中国民间文化有很深的渊源的，玩这个游戏又多见识了一些日本鬼怪。

像奥丁领域一样，本作的编曲也由ベイシスケイプ会社（Basiscape）创作，笔者对于公司社长崎元仁不太了解，但从他拥有大批粉丝可以看出他是个实力派作曲家，这更从他的音乐中得到验证。胧村正的古典音乐和《大神》有异曲同工之处，浓烈的和风风格，由于笔者对音乐没有任何造诣在此就不敢妄言了，只说说个人感受，游戏一共有68首BGM，网上已经有提供RIP下载的，全部听下来，觉得这音乐很有冲击力，大部分BGM都是大气磅礴比较激烈，也有悠扬婉转简短清淡的琴乐，更突出了和风风格。BGM和游戏整体氛围很搭调，富有冲击力的音乐完全表现出了战斗的紧张感，其实在游戏过程中玩家并不会特别专注于音乐，只是单纯的感觉到音乐很适合这个游戏。RIP的BGM单独拿出来欣赏也不错。

这是一款实实在在的动作过关游戏，简单的操作带来极致的打斗感。笔者只有双截棍，个人感觉手感是很不错的，不过玩2D卷轴游戏用传统手柄应该更舒适吧，还好游戏是支持经典手柄。

3月17日

赛道狂飙



NDS
■Atlus
■赛车游戏
■美版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



这是一款“独具风格”的赛车游戏，整个游戏不论是操作还是系统都极为简单，四个功能键有两个是“RETRY”……赛道的设计也都非常简单，而且短，没两下就到头了，手感一般，车体不大好控制，也没啥高级技巧。可以自己编辑赛道自娱自乐或上传是本作的特色，不过个人而言对此兴趣不大，创意不错，可惜制作得糙了点。 By 北斗



赛车游戏这个类型现如今基本都在朝各自的方向转变，因为传统的竞速对玩家来说已经没多少吸引力了，而《赛道狂飙》便是一款追求另类的竞速游戏。本作之前曾推出过PC版，在游戏中玩家没有必要争夺名次，并且本作中出现的赛道有些类似《索尼克》系列，充满大回环或超级跳台等障碍。加上NDS非常方便的联机，玩家可以对战以及传送赛道。 By 小沛



这个游戏颇似儿童玩的四驱车轨道玩具，玩家需要驾驶赛车在架好的轨道上狂飙，赛道的形状千奇百怪，有的地方十分险峻，就像过山车一样。要在这些地方把车开好不是一件容易的事情，但是熟练掌握之后就可以在极短时间内通关。除了游戏中预设的固定赛道之外，玩家还可以自己编辑赛道，充分发挥想象力，把赛道做得比游戏中的设计还精彩，这才是这个游戏最值得称赞的地方。 By 猴子

3月26日

红线destiny

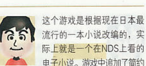


NDS
■Alchemist
■冒险游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1人

本系列其实就是电子音像小说之类的作品，虽然也打着游戏的招牌，实际上真正需要玩家“玩”的地方还是较少的。人物的模样采用了“愿为你而死”系列那种无脸造型，声优阵容倒是颇为强大，可惜有真人配音的部分比较少。整个游戏的绝大部分时间里就是不停用触笔按键翻页，竖过来的握法挺像是在看书，对日文苦手的玩家就不必玩了。 By 北斗

《红线destiny DS》是之前《红线 DS》的续作，相隔没多久，可见这个系列还是非常受欢迎的。本作是以人气小说《红线》所改编的恋爱冒险作品，由于原作有着广阔的发展空间，所以本作也就能够接续上次的故事继续新的发展。这个游戏的故事内容基本上与小说原作相同，只是结局会有所变化，所以玩家可以重复尝试，以玩出所有不同的结局。 By 小沛

这个游戏是根据现在日本最流行的一本小说改编的，实际上就是一个在NDS上看的电子小说。游戏中追加了简约时尚的插画和人物对白的语音，可以说1024M的容量差不多90%都用在语音上了。这种阅读方式对于玩家来说确实很有新鲜感，配上语音和背景音乐之后，读这“本”小说的时候有看电视剧的感觉。不过这种方式虽然好，但是全日文的内容显然是大部分国内玩家看不懂的，除非有汉化。 By 猴子



4月9日

新世纪福音战士 钢铁的女友 携带版



PSP
■CyberFront
■模拟游戏
■日版 ■UMD
■12岁以上 ■1人

虽然EVA这动画还算不错吧，不过那些故弄玄虚的玩意儿让我很厌恶，因此算不上是EVA的拥趸，对本作自然也说不上会另眼相看了。这次的“钢铁的女友P”和PS2版基本差不多，说穿了就是个恋爱游戏，借游戏的机会让你对凌波丽、明日香以及新人雾岛真名“补完”。说起来，这种幌子还不如“凌波丽养成计划”来得直接呢…… By 北斗



本作移植自2006年推出的PS2版，是以1997年推出的《新世纪福音战士 钢铁女友》为基础，强化系统并追加新场面的重制版。上面这句话说着都费劲，总之，这个作品完全可以当作是为了弥补新玩家缺憾的冷饭。这个游戏完整继承了PS2版的内容与系统，还加入自动存盘功能。其他方面就没有多少变化了，如果没有玩过原作的玩家可以尝试一下。 By 小沛



早先年这部游戏在SS、PS和PC上登场的时候正赶上EVA流行最盛的时代，很多EVA迷对于这个游戏都十分熟悉。与以前的作品相比，PSP版则是对PS2加强版的“完全移植”，以3D的表现重新制作了这个游戏。卡通渲染的3D画面虽然不能算完美，但是也算是对原著的一种创造性的再现了。喜欢EVA这种内涵作品的玩家应该不会错过的，如果你对原著不是很了解又想玩的话，还是先回去看看动画补补课吧。 By 猴子

4月9日

战国BASARA 战斗英雄



PSP
■CAPCOM
■动作过关
■日版 ■UMD
■12岁以上 ■1-4人

说实在的，《高达VS》系列这样的对战模式不适合割草游戏，这次的PSP新作更像是将BASARA的外型生拉硬套在VS系列的框架上，说割草吧这同屏人数实在过少，说对抗性吧角色的招式又少得可怜，割草的打击手感和CAPCOM风格很不相符，角色间的实力也不平衡。基本算是融合了BASARA和VS系列的缺点集合作，华丽的声优和动听的音乐，是该作最大的亮点了。 By 翅膀



《战国BASARA战斗英雄》最大的特色就是采用了崭新的2对2团队作战玩法，尽管这个改变难免会让人觉得有抄袭的嫌疑，很多玩家对这款作品褒贬不一，包括电软的小编们也是如此，如果抛弃前作的固定模式影响，这个游戏还是非常值得大家去反复钻研的。特别是任务模式，分为3个战记，每个战记都收录有50个任务可以说是本作最耐玩的部分。 By 小沛



虽然战国BASARA系列比不上光荣的无双系列，但是在PS2和Wii上也算是一部比较优秀的作品，但是这个PSP版可以说很给BASARA系列丢脸。原因很简单，游戏方式从千军万马的乱战变成了一对N（N小于或等于5）的街头斗殴，战斗模式虽然与《高达对高达》有点相似，但是玩起来根本不是那么回事。由此可见要做一个优秀的游戏，只是抄抄改改是不够的，这个游戏从一开始设计的时候就失败了。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《龙珠 进化》的评价（2.0/10分）：可怜的人物角色建模，简直就是个还在实习的学生菜鸟美工做出的画面，让人无语。游戏中没有一句真人语言，而且不论是背景音乐还是打斗时的音效也都质量极次。至于玩法？你只要不停的按方块键，就能打通了……游戏的剧情模式非常短暂，不到两个小时就能打穿，能够与人联机对战还是不错的，可惜由于打斗系统本身的糟糕，导致联机模式也乏善可陈。

IGN对《天诛4》的评价（7.0/10分）：界面还算不错，剧情方面犹如电影一般，包含了大量的可玩要素，就PSP游戏而言，读取速度过慢是个问题。画面看上去不错，人物建模以及环境设计都挺好，但是整体感觉有些太暗了。无论是背景音乐还是音效都做得不错，不过就美版而言，有的角色台词在被翻译成英文后就不怎么样了，另外有的台词重复次数太多。玩的时候有时会感觉到延迟现象，不过整体而言还不错，精彩的暗杀也是本系列的卖点。剧情模式下一共有十个主要任务，想要打穿的话大概需要十多个小时，不过除此之外，还有大量简短的小分支任务等待发觉，也可重新挑战各关以获取更高评价。

IGN对《怪兽大战外星人》的评价（3.0/10分）：这款游戏可说的缺点实在是太多了，但是触摸屏那极为恶劣的操作感就足以使这些缺点显得不值一提。动画部分制作得还算不错，但是除此之外的游戏画面就实在是让人失望。游戏的操作感极短恶劣，还好音乐以及音效不错。玩第一关的时候，你会觉得可以更换不同角色用不同的方法来玩非常有趣，不过当这一操作在之后被不停重复之后就会感到无聊之极。升级系统还有些意思，不过第一次通关就能将所有的角色升满并开启全部谜题使得本作失去了反复打的意义。

IGN对《救援行动》的评价（7.9/10分）：在DS上也是一款颇为独特的游戏，不过触摸屏的界面设计不够合理。游戏画面一般，画面表现和视觉效果看上去较为粗糙。虽然这样的游戏似乎很少有画面见长的，不过还是希望能在这方面有所加强。本作的音乐上基本上是采用了摇滚风格，可惜实际感觉却比较一般。游戏的玩法虽然简单，但要想玩好却不容易，大量可选择的车辆提供了丰富的技能与能力，由此诞生的乐趣还是不错的。虽然本作没有多人联机模式，只能单机玩，但主流程并不算太短，而且想要将每个关卡的奖章都拿到的话就需要花费不少时间了。



诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键字：蓝光、国民级、恶魔五月哭

发言者D：怪不得强到呕心呕肺的FF13 DEMO没有360的份，单试玩就用了28GB，换成DVD要6片。软饭们还是别玩了，要不然碟2有问题又要再一片新的，碟5又读不到 又要买新的，到了碟8又出问题……玩一部游戏就用了近30片DVD+（还要2011年才玩到），软饭们情以何堪。■就这贴图质量还要28G？难道30%的机能是指仅仅压缩了30%吗？■28G包含FF7AC的蓝光影片吧，28G都能安装几个Crysis了……■现在随便一款游戏容量就能超Crysis，乃别这么没见识。■（什么都没说只是贴了张图，20张DVD装的XO版FF13。）■没办法，FFB的劈腿的确抽到某群体了。■你能让SE取消三红版的FF13开发计划才叫解恨。■哪个有日语配音玩哪个……■别说6片了，就是600片，照样玩，反正能玩到。■SE尽心竭力，为了360不惜压缩再压缩，神机又被拖累了，好可怜……■6G游戏内容15G播片7G声音。■那用360玩的时候岂不是片头动画没看完就得换个3张盘？■FFVII的电影也算FFXIII的一部分么……果然是买椟还珠啊！■其实这个就是正式版，到时候下载一个1MB左右的补丁打开正式版模式。■MGS4一张盘，大家觉得玩得方便吗？■楼主请不要误导别人。虽然本人没XB360也不喜欢XB360，但说话还要凭实据，不帮谁也不黑谁。FFXIII的体验版容量约为5.09GB（包括256MB固件升级文件）。

发言者W：稻船敬二谈《怪物猎人3》：一定可以超越DQ，我们的目标是在Wii软件中写下遥遥领先的称霸记录！■睡醒了没。■Dragon Quest Sword吗？■稻船敬二自我炒作罢了。■稻船说的就是超过Wii上之前的DQ Sword，而不是跟DQ正统比。我觉得还是有机会的。■DQ Sword卖很好么？■DQ Sword在日本累积应该有60万片。■等神机完全版。■超越Wii上的DQ Sword应该没问题吧。■目标是卖过60万啊，可以理解，有希望。■DQ Sword日本出货量60万，FAMI通统计销量是53万。■虽然我觉得MH3出在Wii上很不堪，但感觉60W应该还是没问题的。■健身众们会玩网游打怪游戏？■Wii《胧村正》约2.4万本，Wii版MHG最终20万上下？就看这冷饭实验版23号的表现了，看看能否摆脱wii第三方低迷的状况。■《怪物猎人》已经成为国民级的经典系列作品了？先看看电视主机版的情况再说吧，DQ、PM卖了那么多年，国民级的称号是大家给的，可不是单凭一两部作品的辉煌就能自己定义的。

发言者D：PSP版DMC开发中止！来源：FAMI通职人情报……■从来没指望出过……■匿名信息也能信了？■本来就是浮云。■好吧，我用人头担保这消息千真万确。■人头？这个也太……■CAPCOM起初就没打算做吧？■PSP只适合冷饭，否则不如上PS2。■反正也没期待。■塞翁失马，焉知非福？或许BIO5 PSP近在眼前了。■卡社黑素又不是一两天了。■什么时候确定要出DMC携带版了？■DMC一直待在PSP发售表里啊，只是这期把DMC从发售表里拿掉了。■CAPCOM原先只是提过打算出。■又不是GT系列。■还有脸说中止，开始过吗？■CAPCOM是为了照顾一下黑社会PSP玩家的情绪，所以开发了一下就没打算拿出来卖而已。■某群体自X了N久，最终打空炮了。■这游戏未定，话说开发人员都种番薯去了，懒的开发。■有战神在，DMC没有也罢！■两大悬念终于了结了一个啊……■早点宣布终止GTP算了，省得再操心。

vol.9 电玩阴谋论

PSP2? PSP-4000?

算一算PSP发售至今已经有4年半的时间了，除了当年GAMEBOY那样的怪胎，索尼也确实到了该为下一代主机的开发做准备的时候了。客观来讲，作为第一次进军掌机界的索尼PSP，PSP虽然开创了掌机强调多媒体运用的先河，但在游戏软件阵容上却不甚理想，面对NDS强大的压力以及包括苹果IPhone等半路杀出的程咬金们的挑战，新掌机的研发步伐必须得加快了。

虽然索尼官方从来没有公开确认过PSP的后续机种，也不承认什么来自苹果的威胁，但正所谓无风不起浪，近期网上先后传出多种版本的“PSP2”流言——本栏目前两期曾经报道过索尼招聘“游戏机硬件测试人员”的事情，当时的推测是PS three，如今看来，PSP2的可能性要大得多。

多点触摸、双类比摇杆

据PocketGamer的“密报”，来自索尼硬件研发部门的内部消息渠道向他们透露，新PSP的详细规格和售价将在今年6月的E3上被公布，零售版有望于今年圣诞节期间上市，而且新掌机在很多方面更接近iPhone而不是现在的PSP。更多具体情报如下：“PSP2”和iPhone一样将拥有巨大的多点触控屏幕，然而，其真正的优势在于，当把滑动式的屏幕推开之后，下面露出的将是玩家们熟悉的四按键、十字键以及双类比摇杆。



↑时尚，是PSP与这些手机最大的相同点

话说，苹果的iPhone最近在游戏业界也挺红啊，包括MGS、刺客信条甚至生化系列等著名大作都已经或是预定在iPhone上推出相关作品。想当年，号称游戏手机的N-GAGE也曾掀起过一阵热潮，不过iPhone并不能算是游戏手机，苹果真正想要的，是将iPhone打造成时尚的代表，而游戏这个功能自然是颇为重要的一环。话虽如此，但如此的理念反而更有可能与索尼的PSP相冲突，因为PSP的卖点也是这些。

关于多点触摸功能的加入，可能性还是很大的，一来这个技术目前实现起来并不困难，二来NDS触摸功能获得的良好反响还是很有借鉴价值的。双类比摇杆的加入也很可能，PSP的单摇杆手感饱受诟病，如果索尼还是不思进取的话才让人奇怪。

游戏全从网上下载？

关于游戏，该内部人士称PSP2会和以前一样支持PSP上的传统类型游戏，同时还会有大量对应触摸屏的休闲游戏通过PlayStation Store推出，就像现在苹果通过App Store所做的事情一样。不过PSP2没有UMD光驱，因此这台掌机上的所有游戏都只能以下载渠道获得。

以上这段描述的关键在于“所有游戏都只能以下载的方式获得”，这个说法在之前就已经出现过多次，虽然当然所描述的主机并非“PSP2”，在今年的GDC09上，微软也提出了类似的建议：放弃使用各种保护机制，将游戏软件放在P2P的网路上，并通过线上销售授权码的方式，让玩家可以在线上购买授权，并能够跟着玩家到任何可以运行该游戏的地方。这种方法与传统以光盘或是卡带作为媒介的方式相比最大的好处就在于，可以很大程度上抵制盗版情况了，而且也省略了不少中间渠道，时间和成本的下降对厂商和玩家双方都有好处。不够目前家用游戏界在这上面的经验还较少，想要成功建立起一个完善的系统来还是需要花费相当的精力和金钱的。同时，这种全新方式的风险性也需要认真评估，不过，或许索尼对如今为了应付PSP破解而没完没了更新系统内核的长期消耗战已经丧失耐心了，采取此法也并无可能。



纵观上述“新功能”，其实大部分之前就被猜想过，只不过这次被进一步完善而已，例如“触摸屏”进化为“多点触摸屏”。考虑到掌机的正常生命周期以及如今PS3不甚明朗的前景，索尼将重点放在PSP2（或是PSP 4000，随便怎么称呼吧）实为比较理性的选择。索尼在GDC上的沉默，或许真是为了在今年E3展上推出“PSP2”这个重磅杀手而蓄积力量。

生化危机，人性的回归

一个生化饭的真情表白，展示回归的人性！

2008年值得我们关注的游戏太多太多，然而对我们这些生化迷们来说，最令人难忘的还是游戏电影《生化危机恶化》的发售，它让我们找回了久违的感动。不是因为丧尸的回归，也不是因为G病毒变异体的重现，而是因为“人性”的回归。



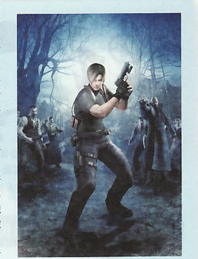
笔者认为从初代开始，《生化危机》系列的剧情之所以能吸引大量的玩家，不仅仅是因为惊悚恐怖的题材，更多的是赤裸裸的体现了危难时刻每一个角色的人性。这一点最明显的要数《生化危机2》。本作的男女主人公里昂和克莱尔分别进行了各自的冒险，其间他们的故事平行线不时交汇于某一点，充分展示了各自坚强勇敢、富有正义感与责任心的宝贵精神。里昂明知道艾达是一个神秘女性，有着不可告人的秘密，仍然把她当作同伴，并保护她到最后一刻。相信最后在研究所桥上发生的一幕，在当年深深震撼了每一个玩家的心灵吧。而克莱尔在自身难保的恶劣环境中奇迹般的将生化危机的制造者威廉柏肯的女儿雪莉救出浣熊市，也让每一个玩家为这位智勇双全的少女折服。

这种人性美好善良的一面的歌颂在之后的《生化3》与《维罗尼卡》等续作中延续了下来，并进一步发扬光大。游戏中无论是主人公吉尔，还是一般配角（残存的佣兵战士）在生死存亡的关头，首先想到的并不是自己的生命安危，他们在紧急时刻唯一的行动就是保护身边的伙伴，甚至不惜牺牲自己的生命。正是这一点，让玩家们面对残酷的生化危机事件，能鼓起勇气，充满希望的向前走下去。甚至像《爆发》这样的外传网络版游戏也很好的诠释了人性美好的一面。然而到了《生化4》的时代，玩家们在为系统的革新和游戏性提高而惊叹时，少数核心玩家失望的发现在这一作里，生化系列对人性刻画的一贯风格几乎消失殆尽。游戏的剧情很平淡，也很薄弱，没有太多出彩的地方，看上去和好莱坞一般的通俗恐怖片别无二致，更别说什么对人性的诠释。

也许有些人会认为笔者过于鸡蛋里挑骨头。《生化4》的剧情设定里，那个被邪教控制的山村里村民们在里昂进村前就已经变成了寄生人，通通“死”去。没有理智情感的寄生人谈何人性？但是游戏中唯一幸存的神秘男子路易斯的登场让人十分关注，以为他会有什么惊人的表现，结果该角色让玩家大失所望。作为一个心智健全的正常人，路易斯从马德里警署退役后回到家乡，发现家乡的乡民在光明圣教的阴谋下纷纷被害，不但没有为了正义讨伐邪教组织，积极向外界公布事件真相，反而出于自己的兴趣主动帮助幕后黑手赛德勒共同研究关于寄生虫生化武器。尽管最后路易斯在见到里昂后良心发现，



↑虽然4代和5代的评价很高，不过个人还是最喜欢2代。



为了拯救里昂，惨死在BOSS手中，但他之前的所作所为很难让人看到人性光辉的一面。

时间回到今天，在《生化4》剧情里缺失的人性刻画要素重现于《恶化》中。特战队战士格瑞格在自知自己感染T病毒后，毅然舍身留下来与丧尸群决一死战；柯提斯米勒为了揭发政府掩盖的浣熊市惨剧真相，不惜走上毁灭自我的道路。甚至在变成G怪兽后，用强大的精神力量抗拒伤害妹妹安琪拉的冲动……所有的一切让玩家们再次看到了一个人性化的《生化危机》的回归。

□文/正义工作社–飞死超人

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎 狐 犬 基 地 VOL.031

CHECK! MGS续作，主角是雷电？

在今年的GDC 09中，小岛秀夫荣获大会颁发的“终生成就奖”。小岛在大会上发表了“将昨天的不可能变为今天的可能”的基调演讲，在演讲的最后，屏幕上打出了一行英文大字“THE NEXT MGS”，而站在此LOGO旁边的身影虽然没露正脸，但从其姿势以及背后那把刀来看，此人极有可能是雷电，莫非下一款MGS作品的主角会是雷电？



很遗憾，小岛并没有给出确切的答案，事实上，他根本就是一句话都没说，玩家们只能自己猜想，一切的消息，都得等到今年的E3展上才会公布。虽然也有玩家朋友认为那行英文中的“MGS”并不是“Metal Gear Solid”，而是“Metal Gear Series”，这样的话，那么本作就极有可能不是MGS5，而是一款类似外传性质的实验作品，这倒还是挺有可能的，北斗个人也以为MGS5的消息应该不会这么早就公布。话说，愚人节当天KONAMI官方发布的恶搞视频中，坎贝尔似乎与LOGO中的那个身影也有那么点相像，该不会……（汗）

CHECK! 小岛亲自出演MGS4调侃短片

最近在网上出现了一段真人上演的模仿MGS的短片，在这部2分钟左右的短片中先是由两人一人扮演老年斯内克一人扮演雷电，两人先是在街上大摆POSE做潜入状，用的都是游戏中常见的一些动作，不过被他们夸张化后看上去非常搞笑。不过就在一段长廊中，“老年斯内克”与“雷电”与小岛秀夫狭路相逢，很明显，两人的恶搞“惹怒”了小岛。于是小岛打电话给秘书通知“取消所有的安排”，接着与逃跑的两人在街上展开了一场追逐战。在这段追逐战中，还有一位同样大名鼎鼎的游戏制作人友情客串，那就是《战争机器》系列的制作人Cliff B，他在这段追逐战扮演一名正站在街边打电话的路人甲……



说起来，Cliff B与合金装备还是有些“渊源”的，最早是在去年6月底的时候，Cliff B在接受IGN访问时表示MGS这种游戏就是Epic不想制作出来的，他说“我们不会制作Metal Gear Solid这种游戏，这种被动娱乐已经在淘汰中”。言下之意，颇有些不屑的意思，不过到了去年9月份的时候，Cliff B就已经转了口风，当时他在表示《战争机器2》的360独占计划并盛赞360可被挖掘的主机性能时也不忘夸奖PS3还有几部好游戏：“PS3还是有几部好作品的，我觉得合金装备就不错”。虽然不明白是因为什么原因让Cliff B口风转得这么快，不过从这次他和小岛“联袂出演”MGS调侃短片来看，两人如今的关系应该还是不错的。

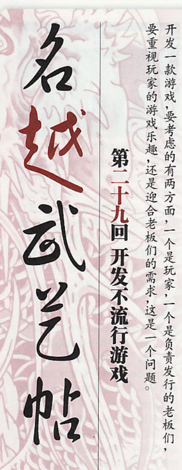
CHECK! 愚人节MGS4官方恶搞

MGS系列在全球都有着极高的人气，小岛自己就喜欢经常拿游戏里的角色们制作种种恶搞小视频，例如经常在游戏发布会上加一小段让人忍俊不禁的小花絮，甚至在当年PS2上的MGS3本质上还有数十个专门的恶搞动画。许多玩家们也都制作过不少MGS题材的恶搞视频，今年4月1日愚人节期间，KONAMI官方就又发布了一段专门的恶搞视频，名为“坎贝尔归来。”

在这段视频中，最初先是一小段小岛在今年GDC上演讲时所使用的演示视频，随即镜头切换到4代的故事中，老年斯内克与坎贝尔上校在直升机上的见

CAMPBELL ARRIVES!!!
APRIL 1st 2009

面情节，此时的坎贝尔上校戴着类似雷电的假发套，眼睛部分也戴上了类似的生化面具，斯内克甚至问到“自从上次你女儿的婚礼以来已经很久没见你穿这件衣服了”……接着镜头切换到原来应该是雷电大战众月光的情节，然而此时的雷电被坎贝尔放翻在地自己亲自上场，可以看出打斗部分仍然是完全沿用了雷电那一段，但是主角则变成了身穿西服的坎贝尔，武器也由双刀变成了双杖……恩，不愧是前绿贝雷帽的精英，虽然老迈，身手却不减当年（笑）。



第二十九回 开发不流行游戏

开发一款游戏，要考虑的有两方面，一个是玩家，一个是负责发行的老板们，要重视玩家的游戏乐趣，还是迎合老板们的需求，这是一个问题。

玩家和老板

最近接受了媒体的取材，期间接触到了我以前开发过的一些老游戏作品，而且谈话似乎要延续很长的样子，说实话，我是不怎么愿意谈自己的过去的，也不愿意去回想，这是我的性格，不过对方强烈要求我提供一些素材，不然不好交差，并许诺以一个小时为限，盛情难却之下还是答应了下来，也许我自己心中，还存在没有完全燃烧的部分吧，这次，我就把我所能想到的，尽量多说一些吧。

我想起以前做过一款多人同乐型的游戏，非常有人气，其中一些细节制作得很巧妙，比如CPU的人工智能，很好地模仿了真人的思考方式，以模拟思考为基准还原为CPU的AI，就像将感情移植到没有生



命的电子回路当中，结果被人称赞游戏很有挑战性，能做到这一点，是件值得高兴的事，而且事后该作品销量也不错，老总们对此很满意，可以说是双丰收。

不过反过来，被人讨厌的游戏是什么样子呢？那就是让玩家和老板们都感到愤怒的游戏，换句话说，就是让人觉得无聊的、糟糕的东西。

但是我以前也有过不属于任何组织，单独做游戏的时候，那时我到是做出过让发行商的老板愤怒、却让玩家感到高兴满意的作品，那就是一款叫《スパイクアウト》的游戏。

剑走异端的项目

当初项目立案时，预定的名字是《スパイク》，最后定下来时也用了这个词，只不过因为商标调查时出现了一些麻烦，最终还是进行了变更，成了《スパイクアウト》。

简单概括下这款游戏内容的话，就是用4座游戏机台联机，4位玩家分别操控一名角色，在联机中的游戏世界中互相合作，包括协力、救助同伴、共同达成游戏目标的动作游戏，也就是一款4人同乐的游戏。

在当时，对战型的游戏正处于全盛时期，无论是街机平台还是家用机，对战游戏的项目都非常受重视，不能对战的游戏都很少有人关注。以格斗游戏为首，大众流行中的作品几乎是清一色的对战游戏，上边的老总们自然目光都放在这些流行的、可以保证赚到钱的项目上，因为玩的人多，是流行元素，所以那些负责企划立项的制作人都一股脑地去搞那些东西，关注其他方面的人就变得少了。

因此，当时我在构思项目时，就想到了是否可以做点别的东西，比如去做融入不同价值观的商品，之后也决定这样去做了。但是真正开始制作时却到处碰壁，以流行的对战游戏为基准，如果不对战的话，如何来让玩家体验多人游戏的乐趣？换句话说就是怎么让玩家之间像对战一样互相"削减"游戏时间？在这种情况下，我就考虑到让玩家之间互相协力合作，互相"延长"游戏时间的方式，这是非常有意思的事情。

心存感恩之心

因此我们考虑了各种各样的方案，时间制，过关制，基本体力制等等，把这些要素进行研究，讨论，考虑怎么才能让玩家在限定的游戏时间内，体验互相多人协力的乐趣，因为和对战游戏一样，也是需要用时间来限定玩家的，构思实验这些花了不少时间，反复考虑了多方面，最后定下了游戏的基本形态。

既让玩家们高兴，也让老板们高兴，我这次并不想做这样的商品，这次我们要以玩家为第一重视点，反过来说就会让公司痛哭了（笑）。因为开发另类的，不流行的商品会让公司承担更多的风险，如果不能保证赢利的话，一般发行商是不会批这种项目的，何况不是本社自己开发的项目，当时我对游戏的发行前景也很担心，不过经过努力争取，还是把这个项目批了下来。幸运的是游戏后来销量相当不错，没有辜负期望，对于当时SEGA对我们的支持，到今天我还抱着感激之心。



揭秘终焉的名鉴，解读波士的生涯——魔天降临录 No.009

维加可以说是每个玩家，在童年时代记忆深刻的BOSS，他初次登场于《街霸2》，那时正是街机在国内盛行的年代。之后他又在《街霸ZERO3》、《街霸EX2 PLUS》、《街霸EX3》、《街霸4》中登场。这位身穿军服与黑斗篷、满脸狞笑的魔王，在街霸系列中也是集诸恶于一身的恶之象征。将其与《街霸》系列历代BOSS相比，不管是邪恶程度还是名气、人气都没有能与之相提并论的。

□文/七曜

在故事背景设定中，他是邪恶组织Shadowlaw的统治者，操作邪恶的精神力量的魔人。以前曾经是一位喜欢格斗的青年。由于心中的欲望太强烈而杀死了老师从而暴走，从此企图征服整个世界，以贩买毒品为中心，暗杀各国的权利



者。并且与春丽父亲的失踪、鹰父亲的死，加米的被绑架以及洗脑等各种罪行都有牵连。拥有精神力量是维加强大的真正原因。能用精神力爆击这种究极的杀人技巧将许多知名的格斗家在瞬间埋葬。

在《街霸2》的时代，身为制造、走私毒品与军火等诸多恶行的犯罪组织首脑，维加与三位最强部下拳王泰森、西班牙铁面忍者巴洛克以及泰拳帝王萨卡特一起成为关底的四大BOSS，当年被广大玩家戏称为四大天王。故事中维加原本是美国空军上将。崇拜个人集权与大棒外交，他并不满足在五角大楼的格局下指挥数个武装师团，秘密调集空军资源，以泰国为基地，发展出了自成一派的武装体系Shadowlaw影法。在彻底决裂以前，美国空军内务调查机构与国际刑警组织派出那什中尉与春丽的父亲卧底影法收集维加的犯罪证据，但不幸身份曝露，短暂间被维加杀害。野心败露以后，维加被迫撤离美国，在泰国举办"街头霸王格斗大会"，通过大会召募世界各地的技击高手以构筑暗杀小组，阴谋袭击西方各国政要，通过美国军方一



贯青睐的"斩首"行动展开全面反击。

那时他已经身负杀死春丽的父亲与古烈的战友纳什等血债。之后的16人版中，更是揭发出血洗印第安战士霍克的村庄、将嘉米洗脑改造等旧恶。然而这些还不过是冰山一角，在故事时间轴基本处于一代与二代之间的《少年街霸》系列中，维加先是四处追寻隆与豪鬼，渴望得到他们身上隐藏的力量，在《街霸ZERO3》中则凭借自己达到鼎盛的精神力量，四处捕捉少年少女并予以洗脑作为自己的亲卫队，并招募各路手下，最后甚至动用了卫星兵器，全力出动以征服世界，作为系列故事中一切罪恶的元凶。

维加强大力量的源泉在前文中说到是"精神力量"，利用这种超能力，维加可以将人的恐惧与憎恶转化为自己的力量进行攻击，而各种极恶非道的行为，既是为了实现自己无穷的野心，也是为了给自己的力量提供源泉。运用这种能力，他可以实现飞行、放电、瞬间移动等诸多超人般的特技，更可怕的是，可以通过将自己的精神转移到其他的肉体上而实现不死。而失忆的女特工加米，则是他为自己准备的预备身体之一，但他真正想要得到的，则是拥有无穷的内在潜力的隆的身体。在《街霸ZERO3》相关人物的结局中，处于最强状态下的维加就已经向隆的身体转移了自己的精神并企图强占之。但在隆坚强的意志与好对手们的鼓励下，不但维加的企图失败，反而遭到反击而使得体内充盈的能量发生爆炸，落得个粉身碎骨的下场。





格斗天尊

事件后一直追求自由的心灵囚徒

对于饱经沧桑的科迪来说，解放自己的身体也许很容易，但是要寻求心灵的慰藉大概不是容易的事情。

□文/莱团

严格地说，科迪并不算是格斗游戏的原创角色。早在《街霸2》推出之前的1991年，他就在横版过关游戏《快打旋风》中登场了。而他在格斗游戏中登场只有两次：一次是在与SS主机有互换功能的ST-V基板上的《快打旋风 复仇》中，这个游戏在2000年移植给SS，光荣地成为这部主机上最后的名作。另外一次比《复仇》略早一些，大家也十分熟悉了，就是在《街霸ZERO3》中。

英雄救美的白马王子

在《快打旋风》中，科迪是Metro City的市长哈格的女儿的男朋友。虽然他的未来老丈人在上任之初就下定决心出重手打击这个城市猖獗的暴力犯罪活动，但是这里的黑社会团伙Mad Gear实在是太厉害了（但是当你打通游戏的时候就会觉得实际上是因为这里的政府太弱了），不但与警察勾结，还绑架了哈格市长的独生女儿杰西卡。在权力机关名存实亡的Metro City，哈格只能孤身一人与Mad Gear对抗，拯救自己的女儿。但是很快他就发现自己并不孤单，科迪和好友凯也加入了讨伐Mad Gear的队伍，三人合力打败了这个集团的六名骨干成员，并且将Mad Gear的头目贝尔格送进了地狱。科迪最终救出了杰西卡，两人最终拥抱在一起，当大家看到杰西卡在科迪面前踮起脚尖的时候，一个浪漫的结局留在了所有玩家的心中。

抛开剧情不说，说到这三个角色的能力，科迪在速度方面比不过凯，在力量方面比不过他的老丈人，虽然能力平均了一些，但是这个角色是最好用的。而且科迪还具有另外两人没有的特技——刀术，凯和哈格捡起匕首之后只会扔飞刀，而科迪在接近敌人的时候则可以把刀子拿在手中捅人，那威力可以说是相当的耗血，即使是安德烈（Hugo）这样的壮汉，吃上几刀子也难免会憋屈地挂掉。在排山倒海的敌人跟前，科迪能够独当一面，用小刀秒掉成群的杂兵，的确是一个很好使的角色。

浪迹人间的越狱囚犯

在《街霸ZERO》系列刚推出的时候，凯在第一代就成为可以使用的角色，而科迪和哈格只是站在场地背景充当围观群众而已。在《街霸ZERO1》中，我们可以看到科迪搂着杰西卡站在凯的场地中的样子。但是到了3代，科迪也加入了街头战士的行列中，但是他的那身行头却相当的无厘头——居然穿着犯人的囚服，还带着沉重的大号手铐。据说是他自己到处打架被抓的，也有人说是原Mad Gear的成员，不良御姐Poison为了拉科迪入伙，就以他的名义搞了许多犯



罪，最后科迪被冤枉入狱（也不知道他老丈人是怎么想的，自己女婿被陷害也不出来说句话）。但是随后他就从监狱里跑了出来，之后就开始在各地游荡。从英雄到囚犯的人生经历让他变得玩世不恭，但是他的心中始终保留着正义的种子。在遇到黑暗帝王维加的时候，科迪二话不说就和他干了一架，并且在凯的协助下破坏了他的精神控制装置（维加 好不容易作了这么个装置出来），随后继续他的游荡生涯。后来不知是什么原因，科迪意外地穿越到多年前的Metro City，回到了那个曾经属于他的英雄的时代（GBA版《快打旋风One》）。当他与Mad Gear的骨干们重逢的时候，科迪似乎觉得感慨良多，每次都要和他们调侃几句，然后再一次将这些恶人打败。每当打败这些老对手的时候，科迪总是发出同样的感叹：“这条街可以拯救，我爱的女子也可以拯救，但是无法拯救的却是自己的心灵……”

电子の猛者！

——游戏开发团队的诞生（下篇）

企画（Planner、Game Designer）：负责游戏的策划与设计。游戏的设计和策划工作以前都是由同一个团队的核心成员共同进行的，在导入了出品人制度之后，游戏的策划工作主要由导演带领下属员工进行。参与游戏开发的员工们本着集思广益的原则，互相交流自己的点子。首先要确定的游戏的系统和基本游戏规则，这些要素将影响到我们通常所说的“游戏性”。游戏的策划从制作人最初提出一个概念开始，之后大家以这个概念为基础提出对游戏设计的一些意见，很多细节的东西都是大家共同讨论之后决定的，有一些企划的原案由出品人直接负责，而大部分的点子都是由导演提出的。如果其他人有更好的主意，都可以补充到企划书中。在初期企划工作结束之后，制作组将初步完成的企划原案写成企划书，由导演和出品人进行审核。除了初期策划之外，企划小组还要在游戏制作的过程中提出改进的方案，临时纠正错误，另外还要负责总体制作团队的管理等工作。



软件（Soft）：负责游戏程序的编写。CAPCOM将所有从事软件制作开发的员工统称为“程序员”（Programmer）。要进行游戏程序的制作，只懂得程序语言的编写是不够的。首先这是游戏的制作，不是普通的软件编写。游戏的程序员必须与策划、美术设计等部门的人保持密切的联系和合作，根据策划人提出的游戏制作概念，结合美工设计的角色形象和背景，制作出我们现在看到的游戏。在编程的时候，除了要把设计者的概念在游戏中最好的体现出来之外，还要注意操作手感、界面友好程度等直接给玩家留下印象的部分。程序员除了按照开发者的要求将游戏效果做到最好之外，还要注意游戏的容量。虽然进入CD和DVD时代之后游戏的容量不再是困扰大家的主要问题，但是掌机游戏仍然是受到容量限制的，所以程序员必须在编完程序之后再进行优化。

美工（Graphics）：负责游戏角色与背景等方面的设计。一般来说，有些作品需要指定专门人士进行角色、机体、怪物、背景等美术设计，像鸟山明、天野喜孝、新川洋司等人都是有名的游戏美术设计师。参加美术设计的艺术家有些是专职的（如森气楼、野村哲也），有些以漫画、插画为主业，由游戏公司专门聘请（最出名的大概要算画DQ的鸟山明了）。除了刚才说的主笔之外，游戏公司在开发现场的美工的作用也同等重要。在2D游戏时代，开发现场美工主要负责点阵图的绘制，这些美工被称作点阵画师（dotter）。在进入3D时代之后，负责建模、贴图、渲染等工作的3D美工的地位逐渐提高，现在的游戏开发以3D为主，3D美工成为美术设计的主力。他们与程序员之间的合作比以前更加密切，在开发初期，当角色设定没有定型的时候，3D美工会制作一些简单的模型作为开发测试用的素材，有些模型后来也被用在游戏里作为隐藏角色，像VR战士的水晶人BOSS，街霸EX里的骷髅人，以及生化2中隐藏的豆腐幸存者等等。



声音（Music & Sound）：负责游戏中音乐与音效的设计。游戏机从8位电子音源发展到现在接近CD品质的声音效果，经历了多次技术革命。声音一直是构成游戏的重要部分，现在游戏的音乐制作一般请专门的作曲家作出原曲，之后由音效处理人员将其编写成使用游戏机自带的音源播放的音乐格式。在CD时代，有的游戏程序并不大，光盘的容量是靠CD音轨格式的音乐填充出来的，这样的CD制作起来当然容易，但是现在的游戏一般都是用经过压缩的专门格式的音乐，在技术上追求最佳表现，使玩家们在赏心悦目的同时，也能享受到最高级别的听觉效果。□文/猴子

游戏与爱情无关

——那些封尘的往事在这里凝结

大二那年，我被自己从小学时代开始暗恋多年的女孩无情的拒绝了，由于这是我的初恋，当时的我仿佛一只白垩纪晚期的恐龙，面对自己身处的世界开始分崩离析只能充满无限的痛苦与各种无奈。然而生活还得继续，尽管这一向风平浪静的生活一夜之间变得波涛汹涌，呈现出一片狼藉。

书上说我属于火山型恋爱类型，就是那种多年沉寂，毫无动静，而一旦爆发势不可挡的人。换句话说，一旦你爆发出的感情遭人拒绝，你的失恋带来的痛苦也是生命中不能承受之重的。总之，我的人生在当时迷失了方向，过去的很多美好生活都被改变了，受其影响最深的是我的游戏生活。大一的时候，我刚迈进大学的门槛，一心只想着实现自己小时候的夙愿——拥有一台属于自己的次世代主机。每月迫不及待的购入自己喜欢的电玩杂志，乐此不疲的研究三大主机的性能和购机指南。平时也是混迹于欧亚学院小吃街的PS2游戏厅，嬉笑怒骂的游走于来自全国各地的玩家和游戏厅老板之间。每个周末的夜晚，我总会悠闲的揣瓶可乐整晚泡在那里，一个人重返浣熊市，忘我的玩着《生化危机爆发2》。

经过一年的省吃俭用，我成功的购入了NGC和GBASP,告别了无机一族的生活，了却了多年的心愿。也就在这时，我在萧瑟的秋风中蓦然想起了这么多年一直无法忘却的"她"，"她"的幻影始终像一枚飘荡在风中的树叶在我心头不断闪过，又慢慢飘落在记忆深处。我从游戏的世界回到现实中，在无边无垠的网络世界中找到了她，告诉她我一直深爱着她，希望能与她一起漫步在爱情的小路上。他斩钉截铁的告诉我，把她永远忘了。在我的苦求之下，她先是随意找了个借口，说我们太小不懂爱情，我提醒她我们已经大二了。她冷冷得丢下最后一句实话，匆匆隐去了，而那句话听上去显得如此虚无缥缈——"我们距离太遥远了。"

看到我失魂落魄的惨态，宿舍的哥们儿"小流氓"（我的召唤兽）嘲笑我太逊了，竟然会被一个女孩折磨成这样，她不就一妞子吗？小流氓是来自彩云之南的一个英俊小子，平时很有女人缘，看上去像个花花公子。尽管身边有无数芳心暗许的姑娘，但我知道看似花心好色的他只爱着远在家乡的女友君。我承认作为少女杀手的小流氓的话不无道理，我太脆弱了。于是我下定



决心即使一个人也要坚强的活着，绝不像言情电视剧里情痴男主人公演得那样跳楼自杀。在那个寂寞难耐的时期，我不再逃一节课，过往的我随时可以翘掉任意一节课，但当时的我为了考验自己的意志，连"马哲"、"邓论"这样无聊的课也上下来了。

确保自己还能对生命负责的活着的同时，我发现自己无法找到一个合适的心情做一个玩家了，潜意识中想到了曾听过的一个流传于游戏人之间的传说，所有喜欢电子游戏的玩家注定永远是个死死团成员。一想到这个，加上我当时失落的心情，心中对从小热爱的电子游戏产生了一丝反感与憎恨（不知道还有没有玩家像我一样曾把自己的失恋不知不觉归罪于游戏）。

在这之前，我一直期盼着早日玩到《生化危机4》。可现在，我相当玩世不恭的很鄙视里昂，连自己喜欢的女人也"抓"不住，你他妈的在游戏里装什么英雄？欺骗了多少像我当年一样天真的孩子？还有《合金装备3》里的Snake，你连自己最重要的人都保护不了，好意思号称BIGBOSS吗？最后要说的是那个不知天高地厚的旺达，你这么拼命努力到底是为了什么？你真能唤醒曾经的爱吗？总之，那段时间我不再想玩任何一款游戏，把玩家的身份埋葬在失恋的坟墓里。

寒冷的冬天过后，又是新的一年了。再次回到令我无所适从的学校后，我获知了一个惊人的事实，小流氓在寒假被女友君甩了。小流氓在那个乍暖还寒的春天，像所有失恋的男人那样拼命的喝酒，用酒精将自己麻醉，然后像个死人一样爬在床上，一边流泪一边在梦中痛苦的想念一个女孩。日后，我曾问起他为什么君会提出分手，小流氓只是无奈的苦笑，然后自己都不大相信的告诉我是因为遥远的距离。我又想起"她"最后扔下的那句"我们距离太遥远。"考。为什么又是这该死的距离？

从那以后，小流氓总是在夜里失眠到深夜，即使靠那一罐神奇的啤酒终于睡去，也总是在梦的世界里苦寻曾经的恋人。天亮后，他不可思议的变成了一个网络游戏玩家，为了忘却失恋的痛苦，他变身成为一只牛头萨满，看似快乐幸福的在《魔兽世界》为人生掀开了新的篇章。

就在小流氓雷打不动的在大红鹰网吧安家后，我始终无法找回很久以前玩游戏的感觉。我把NGC拿到学校，在无数个深夜进入《塞尔达风之韵》的世界里进行勇者的冒险，希望重新做一个玩家。但结果令我失望，我和游戏之间隔着一个看不见的界线，那个死死团的宿命诅咒还影响着我的精神。

终于在一个夜晚，我再次在网上邂逅到那个令我黯然神伤的她，我告诉她，得不到她的爱令我几乎痛不欲生。她相当鄙夷的回了一句："你怎么这么消极？"这句很有杀伤力的话对我来说无疑是被雷电术击中后，又遭到陨石术的轰杀。当我还想问她为什么认为我很消极时，她极不耐烦地把我永远扔到黑名单中。

我从来没有认为自己是个消极的家伙，但现在有个女孩这么肯定地给你盖棺定论，那个女孩又对你而言是个特殊的存在，你不能不对那句话视而不见。接下来的几天，我不断找到身边形形色色的人物，劈头盖脸的上前问一句："我是不是个消极的人？"朋友们都当我疯了，瞪大眼睛看着我，然后让我该干啥干啥去。

最后，我在宿舍另一哥们儿（此人是个愤世嫉俗的网络玄幻小说书虫）处得到了这样一个答案。当时他正赤裸着身子卧在床上一如既往的读着他的黑皮经典，听到我困惑的问题后，放下手中的书，十分认真地看着我说："正如我们知道的那样，我们男生每天身上都要掉几根毛，掉的并不多，也就两、三根，多了也才三、五根而已。可是有些人也知道我们掉毛，但她们不了解我们掉多少，就认为我们每天掉很多很多。你消不消极跟我们掉多少毛一个道理。"

闻听此言，我顿时大彻大悟，原来我的困惑竟然可以得到如此精妙的解答。一时间，对这位书神哥们儿陡升几分敬意。不管我们仅仅掉两三根毛也好，还是真的掉很多根也好，都是我太在意了，太在意她了，而她从来都没有真正了解过我，这样一位女孩即使再好真的值得我一厢情愿的去爱吗？轻率地爱上一个并不爱你，并不了解你的女孩的自己又真的了解你爱的这个女孩吗？

时光流逝，在大二以后的日子里时间渐渐治愈了我曾经受伤的心，我终于战胜了心中的幻象，放爱一条生路。我的生活也恢复了以前生机盎然的原貌。解开了心灵的枷锁，我又能重新正视自己是一个玩家的身份了。我把我当初诅咒过的游戏英雄无一例外的昭雪平反了，把他们从我心灵的牢狱释放出来。懦弱无能不是他们，而是我这个没有勇气面对生活的人。无论是BIGBOSS还是里昂，他们永远是真正的强者。毕



业前夕购入了NDSL，看着马里奥为了拯救心爱的公主再次踏上了爱的冒险旅途，我的精神为之振奋，我也要去完成我未完成的旅程，寻找我真正的爱人。

生活的另一个主人公小流氓在大三最后一个学期，惊人的从失恋的沼泽中爬出来，重新回到了这个世界。他把自己的《魔兽世界》账号彻底删除了，告别了网游的世界，于之一并删除的还有过往所有不堪回首的悲情往事与堕落人生。

毕业前的最后几个月里，宿舍里的兄弟们纷纷搬出学校和自己的恋人在附近大学村构建了爱的巢穴，只有我和小流氓这两只孤魂野鬼依然阴魂不散的游荡在"425人民公墓"里。宿舍失去了往日的喧嚣吵闹后，宁静得让人在夜深人静时能听到自己的心跳。小流氓难得敞开心扉，陆陆续续地告诉我许多他和君之间不为人知的爱与哀愁。他说君在大学里找了个新男朋友，那个男生无论各方面条件都不如他，对君也不怎么好。可是即使这样，他和君也不可能回到过去了。我怜悯地问他，既然你们不能回到过去了，那么你们能不能一起向前走？小流氓听后哈哈大笑，他很感激我能这么关心他，但他更愿意祝愿君在没有他的世界里会得到幸福。看来他已不再是那个每晚靠一点酒精的麻醉才能够睡去的堕落水手了，不再迷失在爱的海洋里。

毕业考试完结那天，我由于跑到小寨购买NDSL耽误了时间，没能亲自将我的召唤兽小流氓送上回乡的火车，只能以一条充满歉疚的短信与他话别。之后我再也没有见到这个悲情的男子，但我相信他会展开一段全新的人生的。

一年以后的今天，我独自在一个雨过天晴的夏日默默回忆大学的往事。一场失恋的沙尘暴掩埋了我的电子游戏玩家生活，一场失恋的暴风雨将小流氓洗礼成一个网游玩家，当这一切全都过去后，我依然是个独立自由的游戏玩家，他依旧不属于游戏世界。□文/飞死超人

本期我们将讨论下一代主机你更支持哪一家厂商呢？现在下一代的规格已经有了大概，消
我们认为一台价格在1500以下，且有五元版支持的主机才具备国内普及的条件，从目前看

闯关族的家

其实选择起来很容易
无论买PS3还是360
都不影响你每月买《电软》
毕竟比五元碟子
贵不到哪去

杭州 叶世杰　广东 叶龙　山东 孙晓康　福建 钱诗豪　甘肃 武磊　安徽 钟越峰　桂林 张高铨　云南 画家

低头走路捡个PSP

读者陈宇浩说：太令人伤心了，小弟第一封信全无音讯，你减肥和减信没有什么关系吧？这次无论如何让我进一次家吧，至少让我知道信送到了，因为这是头一回写信。请问每一封信都有回信吗？（务必相告）还有我怎么找不到“龙哥热线”啊！（泪）我正在同朋友攒钱买PSP，好像患了攒钱妄想症，一次我同他说我最近总想着捡钱包，可他的症状比我更直接，说：“我总是想着捡到了一个PSP,还捆绑着NDS！”我晕……

来信都有戏

先声明，本人减肥绝对跟信的挑选没有关系！不过倒可能因为饥饿的影响而导致心情不好……不过目前尚无科学证明本人会因为心情的关系而减少来信的阅读量，起码你这一封我就没错过。距离上次提减肥已经过了两个月了，成绩如何呢？截至本期制作期间，体重下降22斤，距离目标尚有小距离，最终锁定140，实现100%健康态指日可待。提到回信率的话，一般来说电子邮件都会回复，未回复的话也会陆续在杂志中刊登。纸面来信有回信需要的话会有选择的回复，主要是回复速度最近直线下降，尤其是随着年纪大了，电脑用多了，提笔忘字现象越发严重，所以回信比较影响工作效率……

想联系龙哥热线的读者，可以直接发电子邮件到dr@vgame.cn，来信将转交给龙哥。但给龙哥热线的问题小编不会当时回复，请等待杂志刊登信息。

人人都被梦搅乱

其实像低头走路捡到钱或游戏机这样的梦谁又没做过呢？只不过大家做得内容会略有不同，人没有梦想和咸鱼有什么分别？当然，这只是梦，算不上梦想。

对于游戏来说，全体玩家共同的梦想应该是——新主机首发入手。土星、PS、PS2、NGC、XBOX……一个又一个梦就这么做过来的。但基本上梦得多实现得少。首发之梦一直以来都是做不起的，尤其是PS2及之前的主机，首发版本到大陆来价格轻松过万的比比皆是。在不考虑这么多年来人民币的涨跌，当年一台灰土星的首发价飙过八千块，也绝对是现在PS3、360等后辈所比不了的。PS炒六千也没得拿，N64好点要五千左右，PS2也过八千。随后的主机就没再出现过炒得奇高的情况了，XBOX360最多到六千，不过很快就跌下来。随着现在货源的广泛和混乱，今后新主机发售想要出现天价的情况恐怕不会太多了。

尤其是从PS3开始，不少人居然买机票去日本搬机器，拿回国希望赚回个日本游。结果大多希望落空，报价太虚，水货商大量的货源随后杀到，很快就把这些“散户”手里的几台“现货”冲击得七零八落，别说日本游的钱，想靠PS3赚一批炒价的玩家都赔了不少。不过即便如此，相信今后PS4发售的时候，还是会有不少人抱着首发的梦想去购买，甚至去日本扫货。有时候，你看不懂一些玩家的行为，也不必看懂。但游戏市场完全可以用一个“乱”字来概括。

编辑部正版泛滥

最近不知怎地，编辑部里突然热起了正版。玩正版是应该的，但这次风潮是非常不正常的。以马大师和黄大师为首的一小撮正版分子（基本上是他两人为核心，对正版的痴迷程度到了夜夜挑灯背诵光盘盒背面条形码的程度……），天天关注着正版游戏的走势和情报。再到“买了不拆”这样的情形也就可想而知了，不知道这是不是一种病态。

不过据本胖观察，之所以出现这样的非正常正版收集狂，主要跟近一段时期国内正版游戏的价格大幅走低有关。例如PSP《战神 奥林匹斯之链》88元、PS3《白骑士物语》260元等，不仅热门游戏价格在下调，PS2时代的经典游戏价格也在缩水，三四十元的正版盘大量出现，让喜欢收集正版的玩家狂喜不已。如果你也喜欢收集正版游戏的话，不妨抓住时机，收一些自己喜欢的游戏。机不可失，正版游戏一批过去，下批就没这个价了。

Notice! →

没法享受风木木

期待已久的《疯狂世界》在北斗同学的表演中观摩了一遍，一边工作一边看别人攻略，倒成了近期了解游戏的主要方式。这期还要看七曜打一遍很合我心水的《胧村正》，虽然免去了自己的苦手过程，但让对游戏有爱的我的心里备受打击和折磨。有爱，真痛苦。

今期的家庭写真



头像涂鸦 来自读者亲手绘制的头像


广西/陈思豪


广西/梁华毅



新疆/曹天


北京/刘子河


山东/杨赛


陕西/孙林安


黑龙江/肖靖川


甘肃/谢润


甘肃/赵杰


上海/MR.嗳


吉林/路天慧


辽宁/高天宇


北京/桂郭林


广西/梁华毅

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

CHECK! 大家真的好 讨厌一部主机需要理由吗？

胖话：结果还是真是出乎意料，Wii以压倒性的优势成为了最受大家讨厌的主机！究其原因，主要归结还在于操作和性能。这些方面的确与我们熟悉喜爱的传统游戏差距太大，不过讨厌Wii的朋友们是否真正亲身体验过了Wii以及上面的优秀游戏呢？虽然小编也有个人好恶，不过总的来说Wii还是很不错地～

●讨厌Wii，讨厌体感操作，讨厌它的控制器手柄，那根本不算手柄！最让人怨恨的是《怪物猎人3》居然出到这台XX主机上，我整个人都Wii了！

（四川西昌 潘斐/外号 潘爷爷）

您的声音跟当年PS发售的时候非常像。当年大家面对十字键分离的手柄和□△○X也都是不能接受，结果现在这些都成了PS家族的标志。Wii的反传统设计当然是走得有点远了，不过按照现在这趋势，Wii的双截棍手柄真的可能会成为未来游戏的新标准。另外，《怪物猎人3》起码还有PSP版嘛，其实CAPCOM之所以选择给Wii，最主要的考虑因素就是PSP的移植问题，毕竟Wii的性能低，但操作上却够次世代，既可以保证家用机版获得成功又可以方便向下移植，一石二鸟。

●世嘉……其实对它还算有爱，只是为它换过无数手柄……或许那些不是土星而是火星手柄吧！

（广西钦州 陈思豪/外号 耗子）

土星手柄绝对是好用且耐用的典范啊，莫非陈读者也是组装货的受害者？

●PS2，为什么你不能撑下去？为什么在你辉煌的时候我却一无所知？（山东泰安 杨赛）

以PS2现有的游戏资源，且够再玩十年的，如果你喜欢玩PS2，就能撑很久。受新主机的干扰就要看个人的定力了。

●除NDS外的次世代，全部！为什么？理由很简单：老是鼓吹什么"年内在中国上市销售"，但连个影也见不到。果然，中国只是个"边缘化"的市场罢了。

（广西浦北 梁华毅/外号 Dadajy）

NDS有机器没游戏，同样很糟糕。而且连脑白金这样寓教于乐的类型都没得出，其他主机想要进来赚人民的币更是想都不要想了。

●DS，只要带到学校，全班轮流玩，自己都玩不到了，带PSP只有男生抢，带DS，女生也要玩，特别是任天狗和PM。（吉林长春 刘司博/外号 企鹅）

把掌机带到学校去绝对是不好的，既影响自己（自己也玩不上）也影响别人（别的同学上课玩不听讲），更影响老师（老师没收了拿回去自己玩的话很影响备课）。最终还是你自己受损失（没的玩）。

●Wii！红外线操作有其局限性，它就像一种病毒，有很大人群易感性，也有很强的免疫性，身边的许多人当兴头一过，就把它弃之一旁。（浙江杭州 茅世杰）

的确，这样的现象很常见。不过任天堂当初把Wii的定位似乎就是偶尔娱乐一下的主机，还真没打算长时间让你玩。不然也不会设计成需要全身运动的操作方式了，这样的方式就注定了游戏多以短时间体验来设计。算是中了老任的套了。

●GB！！真的很大，当时手握的难受，而且还费电，电池都供不起，眼睛看得也很酸啊！

（甘肃兰州 周南/外号 XXX）

老掌机都这毛病，SEGA的GG和NOMAD更是电池杀手。而且老掌机糟糕的屏幕效果在阳光下更是根本无从便携效果可言，看不清楚啊。

●虽然我只有PS2，但还是比较讨厌它……原因很简单啊，看许多大作我在PS2上面根本玩不了，所以讨厌它……（甘肃兰州 武磊/外号 雷子）

解决的办法只有一个——找PS2上的大作来玩嘛。SQUAREENIX把自己的黄金时代给了PS2，光这一大家子就玩到饱啦。

●Wii，讨厌它的画面，作为次世代的主机没画面，我是绝对不赞同的！（上海奉贤 乔彬斌/外号 小乔）

画面这东西看厂商心情，PS3上同样有糟糕得让你想哭的画面。Wii上就多看大厂的发挥，任天堂自己的作品都很给劲，尤其是《超级马里奥银河》，很赞；CAPCOM也不错，《怪物猎人3》不赖，《生化》效果也不错。

CHECK! 我玩固我High! 来自三节晚自习的成果

●好久没写过回函了。《电软》一改版，还真有点不适应，以前拿到书都是先揪住书脊一阵乱摇，把回函表"哆嗦"出来，看看问题，再看杂志。（这叫带着问题读材料，政治老师教的，呵呵！）拿到1月上半月杂志的时候，偶都"哆嗦"成帕金森了，也没见金贵的回函表从中飘落……不过把回函表剪下来是有点心疼的，有几个疑惑要风木木来解答一下。

1、GAME BAR，现在是谁管理？2、七曜最近时不时受刺激了？一向温文尔雅、成熟稳重的七曜怎么偏激的话一下子都冒出来了？生气还伤身，何必呢！（其实偶尔我也会愤世嫉俗……）3、据说最近有好多网站都被封了，是网络整顿吗？还是什么其它的原因？最后一个白痴问题。《阎家》下面注明"手写书信"刊登几率85%。"电子邮件"刊登几率50%，那我都写的话是不是有135%的几率刊登？也就是一定会刊登？（如果我数学还可以的话，没弄错吧！）那个，偶又很没良心的想起一个问题（木木，您就再忍受一下我"伸胳膊蹬腿儿"的蟹爬体字吧！）我们这的PSP2000真的成名了副其实的"2000"，标配都达到2100大洋了，太恐怖了，可是看杂志上的报价也没这么高的啊，中国的奸商就这么能炒吗？对了，小编中有几个已经全机种制霸了？（我的意思仅是，拥有时下全部主流游戏主机）给阎家写信比写作文还麻烦，三节晚自习才写完（累！）（山东泰安 杨赛）

1、GAMEBAR目前是由七曜来负责的，投稿可以发书信直接给他并注明投稿"GAMEBAR"，或者发编辑部电子邮箱；2、最近不少读者来信问候七曜同学，在这里本胖向各位透露一下，其实他最近是被光荣给逼疯了，期待已久的《战国无双3》连个P都不放出，害得他天天念叨光荣，几近癫狂。所以请大家多谅解，大家的意见已经转达，相信随着光荣和TECMO的完美结合后，会带给七曜不少好消息，他的暴走状态也会逐渐恢复正常，我们也不会天天受光荣饭的折磨了；3、网站被封自然是越过了相关规定的底线，接下来的发展值得留意；4、你的"135%阎家来信必登几率"是绝对正确的，如果你两边都发信的话，那肯定是要刊登了，这条秘技的实用度被200%证实。另外关于PSP2000的问题，请相信我下面这句——在要你命3000没被破解之前，2000型任何报价都是有可能的……最后一个问题，谁是全机种制霸在以前好像回答过了，答案就是没有，小编们都是这饭那饭的，阵营派别划分明确，大包容主义在编辑部已经不吃香了。

电软回函表



感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名
性别
年龄
职业
电话
QQ
外号
邮编
联系地址
E-mail

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 阎家（收） 邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看

整体效果 □好 □一般 □难看

2、以下栏目你希望哪个增加页码？

□龙哥热线 □游戏介绍

□半页专栏 □游戏新闻眼 □其他

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1

2

3

4、你还希望在"中国玩家感动系列"中看到哪些游戏，请写出三个

5、本期"期末烤场"哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1

2

6、给阎家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到"PS原装限定万花筒"。中奖名单请参考下期本栏目第四页。

7、你最快（或最慢）玩穿的游戏是什么？说说感受。

8、你来给日本游戏支支招吧，帮他们走出困境。

9、是什么让你决定购买PS3或360，或Wii？请写出三点。

1

2

3

大话电玩

哪款游戏最让你感动？

你觉得目前日本业界如何才能走出低迷？

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目？（可多选）

- □魅力抢眼秀
- □火线点评
- □闯家点播台
- □游戏天下事
- □经典怀旧CG
- □主机硬件评测
- □LIVE游戏试玩

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有那些不足，请写下您的建议

写下您想在《闯家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：无论是游戏问题，还是送出祝福均可

CHECK! 拒绝脑残 下一代主机你更关注或支持哪一家？



●索尼，虽然在次世代大战中没能保持王者风范，但走过了那么多年，我相信他能的，能恢复往日雄风，加油啊！我们都等着呢！（云南曲靖 外号画家）

凡事盛极必衰，这规律怕是谁也逃不过去。SONY是否能在下一代主机中重归王者之位，也不单单依靠她自己的力量，其他两家能有什么动作也是相当关键的。至少SONY不要再上演临时添加六轴取消震动这样愚蠢的动作。

●任。个人比较支持创意游戏。还有我觉得《黄金太阳3》可能会出到任家机子上。（新疆乌鲁木齐 曹天）

《黄金3》若出，那必然要在任的机子，就看NDS这一代有没有这个命了。

●索尼呗。"我们拿PS4轰你们""PS3有十年的寿命"估计到那时，我已成家了，哈哈。（北京石景山 刘子泗）

从发烧玩家的角度来讲，我是不希望PS3玩上十年再出PS4，现在技术更新速度比几年前快了N倍，不要说十年，三年就足够把你甩得远远的。

●索尼吧，毕竟支持索那么多年了，被说墙头草两头倒不太好吧（谁那天玩X360玩得不亦乐乎的……）（上海长宁 Mr.嗲/外号 嗲文）

有这个觉悟非常好，看来大家还是对SONY抱有期待的。究竟索和微究竟如何来破解任天堂设的局，应该是下一代最大的看点。

●Sony。PS第四代的主机，一个机种流传这么多代多不可思议呀。还有PSP2的新功能绝对期待！（山东潍坊 谭天宁）

PSP2怕是要在PS4之前登场，所有人都很期待。听说PSP-4000不远了，在3000尚没有破解的今天，4000的出现对于致力于破解事业的人来真不是好消息。

●微软，有钱就是好办事，360除了三红，软件上没什么好说的，就差MGS和战神了。（福建大田 林进泳）

软件上微软还有不少事情要做，起码自家在软件阵容上应该在继续强化，目前自家除了光环系列外，能支撑主机销量的并不多，跟SCE和任天堂差得比较远。这一代全靠第三方的热情支持，但保不齐下一代EA们集体变脸。

●微软的说。只觉得枪车球有意思，这是微软的强项。（安徽合肥 王祺隽）

在前几期本刊的特稿比较中，得出的结论的确是360在这几类游戏有优势，不过别家想要超越倒也不难。

●SONY，希望SONY完全放弃PS3，重新开发更优秀而实用的PS Three（记得风林报道过这个……）（吉林长春 路天慧）

小PS3的出现那是必然的，SONY擅长玩这手。但大PS3怎么能被放弃呢，这不是寒索饭的心吗？大PS3在用料方面还是很实在的，应该买！

●微软吧，看看有没有最新的飞跃。不是说也要出掌机吗？想知道是怎样的。（广东龙川 叶龙）

微软的掌上移动娱乐工作早就开工了，恐怕不会跟任天堂去争夺纯游戏掌机的市场了。

本期语!!

光荣。终于见到一个牙齿比我少的了。至少我还有两颗牙，这家伙一颗都不要了，真实无耻之极啊！

（湖北建设 黄陈/外号 疯子）

风林：要我说，光荣还是不错的，起码每年都给无双饭奉上不少新作，不用经历漫长的等待。相比起某些超大作，一做就五年。

CHECK! 我玩固我High! 闯家来信交流浓缩版

●最近有点无聊，身为有机族（只有PS2和PSP3000），前者游戏已经没什么好玩的了，后者更是连游戏都不能玩。说实话，真的不想花几百块钱去买一款游戏。但是我还是很想支持喜欢的游戏的正版，可就是没有足够的资金和决心啊……最后，还是祝PSP3000能早日破解。（上海奉贤 齐彬斌/外号 小乔）

看，最后一句话暴露了你真正的想法。前面我说了，现在有不少便宜的正版，价格可比我们想象得要划算得多，在PSP-3000破解无望的时间里，不妨考虑支持一下这些游戏。

●风林哥，这次我要提个小小意见，能不能在游戏介绍时在会发布的那个地方，如果会发布PC的时候也加上PC的字样。照顾一下喜欢而没有主机的我吧（好像有点自私）。（福建三明 陈凯/外号 camec）

般在介绍游戏的开篇部分，小编也都会说一下这款游戏的登录平台。由于《电软》是电子游戏杂志，所以PC方面提及得较少，今后也特别强调一下都有哪些平台版本，谢谢你的建议。

●爱生活、爱电软！我们的目标是：没有电软盲！（北京朝阳 杜江/外号 菠萝）

按照目前国内PSP的热门程度和国内游戏杂志的销售量（国内所有游戏杂志加在一起），任重而道远啊。

●无论薄厚、闯家依旧。叶子不在了，还有木木顶着呢！祝风胖子早日减肥成功！（黑龙江大庆 肖婧川/外号 叫兽）

我顶！目前减肥进入缓慢期，重在坚持，目标六月份达成完美体重。

●我好恨啊！为什么《生5》的最终那个BOSS是威斯克！是就是吧，为什么他还死了。他不是超人吗？超人哪能被普通人干掉。难道竹内见过普通人把超人干掉的例子？……如果给我把刀我要冲进CAPCOM，干掉竹内。然后自杀去陪老威。啊～得了，反正我看出来了。反正《生5》我不玩了。我不想亲手杀死老威。还有就是新出的《KOF02》为什么只限PS2呢，要是能放到PS3那样机种上的话，网战就更爽了。不知PC版何时出？（新疆克拉玛依 侯皓曦）

按照游戏剧情的胡编乱造大法，威斯克是绝对会复活的，所以威迷们不必伤心。360的KOF已经登录XBOXLIVE，想网战的玩家可以去支持一下。

CHECK! 拒绝贿赂 最让你感动的剧情，最让你感动的一幕

●《异灵》每一分、每一秒都让人欲罢不能，强烈要求在360或PS3上重制！（辽宁沈阳 邵江）

这个可能性不大了，饭野胖子致力于Wii平台和趣味小游戏，《异灵》这样的作品重制钱不少花，风险巨大。

●《应援团2》！！当我看到人们在山上等待应援团时，那个小孩（好像是尿床的），大声地呼唤他们…天哪！那一幕，眼泪哗哗地……（新疆乌鲁木齐 张智业/外号 大猫）

就是一个字——热血……

●《逆转裁判3》，最后一章“神木龙”的那一句话“真正的男人是不会哭的，真正的男人只会在一切都无法挽回时才会流泪。”这是让我最为感动的。（重庆江北 杨龙陶/外号 游戏小弟）

这样的话在日剧中十分常见，好像日本动漫影视非常擅长这样的煽情情节，本胖已然麻木许久。不知道下次在日本游戏中体验真感动要到什么时候。

●《DMC4》。但丁把奄奄一息的尼禄的大舅哥（未来的）抱着，听他说完遗言，单膝跪地看着他消失（死了吧……）（天津 窦维洋/外号 BT）

●《怪物猎人P2G》和随从猫说话，有时候它们会说一些类似于“主人很勤奋”的话，而且还会根据武器使用次数等向你提建议，很贴心～（山东胶州 Gjn）

●最感动的莫过于《最终幻想4DS》了，尤其是塞西尔的最后一声“哥哥”，让人回味无穷呀！！（甘肃兰州 赵杰/外号 广田）

●《龙如2》在最后的那一幕，当桐生一马抱着狭山·薰的时候，在那颗炸弹面前并没有显示出恐惧，而是……（甘肃兰州 谢润/外号 方知士）

●DC生化危机维罗尼卡，史蒂夫变异后还硬撑着不伤害克莱儿，最后死掉。（安徽合肥 梁斌）

“迪卡普里奥”不知何年何月才能归来，再与克莱尔上演《生化危机》……

●《最终幻想10》，结尾部分Tidus与Yuna的分别，在忧伤却又不乏震撼的背景音乐下，玩家此时此刻应该会沉寂在之前的美好回忆中吧！我认为SE的音乐一直都做的很好，很符合各种情况，很赞！（四川西昌 许强）

●是《天诛1》，在结局的黑白CG中，力丸为了让彩女和菊姬逃生，他毅然地以身负起沉重的巨石，当彩女们离开后，整个洞都塌了，力丸再也没有出来。当时我感动了，同时也明白了“红花”为什么在黑夜中绽放和凋零。因为那是它的宿命，忍者的宿命。（贵州大方 陈涛/外号 小兵）

●《旺达与巨像》不仅是游戏、艺术品的真正体现。还好最后女孩醒了，也许这就叫希望。（安徽舒城 钟越峰）

上田文人的游戏不需要太多的对白，却能够让人久久感动，才是真厉害。《ICO》里让人感动的情节更多，值得反复回味。

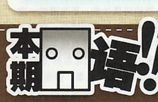
●《零·刺青之声》结局部分。当怜又一次见到优甫的时候，怜义无反顾冲向了他。尽管刺青开始蔓延，却毅然没有“to be or not to be”的犹豫不决，为的只是再一次抱住他，和他一起走。这让我感动不已。（重庆江北 朱康伟/外号 小猪）

●《鬼舞者3》。左马介最后与让·雷诺握手告别的一刻，让我体会了一种超时空的友情……（安徽蚌埠 田康/外号 坐标）

上海/YuG!

安徽/田康

↑今后画廊更多会以这种形式登场，所以打算给画廊投稿的朋友就请继续来稿吧，咱一定挤出地方来刊登的说。



我若见到小岛秀夫！就对他说：“你太有主见了！也太有个性了，我最佩服的就是你这种人。比那些劈腿的人强千百倍！”（山西临汾 曹寒冰）

风林：但保不齐KONAMI不会“建议”给360也出上一出。劈腿不劈腿在未来会变得越来越模糊，第三方软件跨平台是大趋势，谁也逆转不了。

CHECK! 读者说了 不撕书发回函卡大法公开！

●小弟现在上高中，有小N一台，好在还是高一，游戏时间还算不错啦，基本该玩的都玩过了。我一好兄弟有小P，我们俩经常换着玩，也算是掌机全制霸啦。但是最近好倒霉，我的小N的“L”键坏了，不知道是怎么回事，然后就去电玩店修，电玩店BOSS拆了机，换了一个小圆按键的东西，不知是什么，然后用万用表一测，有电流啊，但是试了试键还是不行，然后BOSS说他没办法了，说修不了，结果收了我25元RMB换键的钱，还是没修好，我的机器是行货IDSL，以前进过一次水（一点点）后来我没开机，干了以后继续能玩，是不是和这个有关？本来想问龙哥的，可不知怎么投……风哥，怎么办啊，小弟跪求答案，我们这就一个电玩店，风哥要是也没办法的话……我就……我就修去吧（听说要三、四个月，心痛……）另外给《电软》几点建议：1、回函表能不能像以前一样单印一张呢，要不总是得撕书，心痛啊。2、“疾风流言帖”栏目很好，不过就是文字是竖着的，加上又是黑底白字，所以看的时候经常很晕，一不小心就看差了行，能不能改成横版的呢？（山西长治 刘梭）

购买了神游的产品可以根据产品上的保修卡电话咨询保修事宜，也可以登录神游的网站查找解决办法。既然当地游戏店解决不了，那还是给官方送修比较好。1、回函卡以前本胖就解释过这个问题，不想撕书的读者可以考虑复印一下，再不行就按照上面的内容直接写到信纸上寄回即可；2、当初改版的时候就打算采用竖排的效果，还好疾风的文字并不长，我们会考虑继续减少每条的字量，以减轻大家的阅读负担。

CHECK! 读者说了 “处男信”被刊登之后…

●怀着忐忑急切和一点小紧张的心情第一时冲到书报亭（路人甲：我的帽子怎么飞起来了……）买下248期的《电软》。本来是为了关注下这次杂志关于《生化5》的内容，翻到闯家时，哇噻！×100次…我…寄来的信…居居居然……上家了……SO COOL！！这可是我的“处男信”啊！！YES PPG！！（路人ABCD：冷静、冷静）好吧，承认我失态了。言归正传，我发现《电软》的攻略，的确详细，可是总有点怪怪的感觉，一般《电软》中编辑们拿到新游戏的时间和普通玩家差不多的，但因为种种原因，可能要拖后一期再登出该游戏攻略，（甚至更久）就拿最近PSP上的《真三国无双MR》来说，2月26出的（我没记错的话）可是在三月上的电软中要看到攻略是不太可能的，于是便推迟到这次的三月下这期，姗姗来迟的攻略。唉……（上海 Mr. 嗲）

你说的还真没错，由于我们拿到游戏的时间与玩家相差不多，所以在攻略的时效性上杂志就差了一些。目前我们希望提供的攻略尽量以实用为主，尽量精简，而时间上也基本是只要在我们制作周期之内值得制作攻略的游戏都不会错过。因此本胖的建议就是，拿到游戏的话不妨先自己挑战一下，能不看攻略就不看攻略，如果确有打不过的地方再看杂志上的攻略，这样打起游戏来也更有意思。现在也很有一些玩家打游戏是坚决不参看任何攻略的，完全依靠自己的能力将游戏完成，相当令人钦佩。不过这样的时间和水平毕竟不是所有玩家都具备的，不过本胖倒也觉得过于对攻略产生依赖对体验游戏的乐趣没有什么帮助，相反处于严重剧透当中……

250期回函中奖读者：四川省 许强（奖品：原版MLB美国大联盟棒球男装外套。）

Dragon HotLine 龙哥热线

Q 求助龙哥，关于X360蓝龙里有个土之戒指，找了很久找不到，全物品的成就就差它和最后的那花了，希望万能的龙哥帮忙。（Ramon Z）

A 第200号道具“土之戒指”是在死亡森林厘米的某个宝箱中，这个并不算是什么隐藏物品，也没有特殊的获得条件，你再去死亡森林里仔细转转应该就能找到了。“最后的那花”是指？如果是337号道具“稀奇的花”，那么获得方法是在打败最终BOSS后，在草地上进行调查即可找到。如果是345号道具“咒语碎片 花”，那么获得方法是在食人森林的某个宝箱中。全物品的成就，恩，原来还不是全成就啊，《蓝龙》这游戏，要想全成就达成还真不是件容易的事情，路漫漫其悠远兮，你就慢慢求索吧（笑）。

Q 是否国内玩家购买Wii都会改机？改机是否存在风险？Wii有没有正版中文游戏？国内有没有赠送手柄或是游戏？（上海 肖哲卿）

A 不是“都”会改机，但绝大部分国内玩家确实会选择改机。这个嘛，“国情”问题，改了机就可以加入光荣的5元党了，何乐而不为呢？当然，也并非所有国内玩家都会改机，虽然这样的玩家数量非常少吧，但还是有那么一批的。理论上来说“任何改机行为都存在风险”，不过现实的情况是，一来现在的Wii改机技术已经非常成熟了（不论软刷或硬刷），二来，也是更重要的：如今游戏店中几乎绝大部分的Wii主机都是已经给你改好了的。这些主机一般都是通过广东进入我国，然后“集体”被安装好直读（也即改机），所以基本上去游戏店的话，除非你特别声明，否则买到的都已经是改过的机子。Wii上的“正版中文游戏”一共有两款，都是台版的，分别是《第一次的Wii》和《Wii Sports》。正常购买Wii主机的话，就只有普通包装里面那些东西，不会有额外赠送的手柄与游戏——Wii手柄还是比较贵的，两三百来块大洋呢，D版游戏的话倒是有可能，反正也便宜，你买机的时候跟老板多套套近乎，送上几张还是没问题的，当然，送你正版游戏就别指望了。另外还有一种情况，那就是有的有些店会推出“XX套餐”这样的东东，里面就会有不少额外的东西，自然，价格也会有所提高，未必便宜。

←曾几何时，改机后的Wii面临着不小的变砖危险。

Q 1、《露娜传奇》中的天使之剑如何获得？2、玩《火炎纹章 封印之剑》，测乱数时，第一次绕过后，中断后，发现第二次绕和第一次的结果就不一样了，人物没有行动，怎么回事？帮忙解答一下。（安徽凤阳 朱磊）

A 1、就龙哥所知，天使之剑的获得方法是在保护者之洞穴里（忘了确切的叫法了，大概是这个意思）打败隐藏BOSS，之后会随机得到一个徽章或是天使之剑，建议打之前先存个档。另外还有一种说法就是游戏开始回答白龙的问题时选择答案“我希望能够保护自己所爱的人”或是“我不知道”。这把天使之剑攻击力并不算高，但如果与初期卖掉龙之钻时获得的大剑师之书配合使用的话就可以发出隐藏的强力超杀。2、火纹系列的乱数一直都是很复杂的东东，真要把这个问题的话太费事了，还是建议你去专门的论坛看看，而且说实话，乱数这种东东，即使总结出了所谓的“规律”，也只是一个大体方向，是不可能有定数的啊。

Q 最近在玩GBA游戏（用模拟器玩的ROM）玩《口袋妖怪·叶绿》中文版时遇到一个很郁闷的问题。我在那个幽灵塔中抓到了一只386号妖怪，但是却发现战斗时无法使用它，它不是自己睡觉便是显示在干别的，就是不能战斗。后来在塔里转了近一周多又抓到3只却没有一个能用，真是太郁闷了，把其中一个练到100级后还不能用，难道非要用金手指调动第九岛抓的才能用吗？更郁闷的是后来在左下角那个岛上的精灵小屋中抓的151号梦幻也不能用，请龙哥帮忙解决一下，怎么才能使用它们呢？（山东青岛 仲飞）

A 你玩的应该是国人改版的ROM吧，如果是原版ROM，这些PM是根本抓不到的。再说PM的问题，PM若不听话无法使用，是缺少足够的徽章，如果取得了全部徽章，那么所有级别的PM都可以正常使用了。不过，这种情况只存在于交换而来、也就是ID号与玩家ID号不同的PM，自己亲自捕捉的PM，是不应该出现这种现象的。但改版的ROM本身就并非官方授权检验，出现这种问题，只能归结于修改ROM时出现的BUG，无法避免了。

Q 我玩《最终幻想10》，在飞空艇上打Sin时并不是游戏大克了，而是在我攻击Sin达到一定程度时（辛的能量满后），他张嘴对我进行攻击，我所使用的三个人直接倒地死之，我连加HP的机会都没有，然后出游戏结果的画面，我在一些不是很权威的故事攻略中上面说飞空艇会在Sin一张嘴时飞入辛的嘴内，我怎么才能做到，怎么一下我就死了？（Sin在发这一招前，对我进行了很多次的物理攻击，我都能应付，可就这招我应付不了请龙哥为我指点迷津）。（吉林长春 黄楹）

A 这一战要求你必须在一定时间之内干掉Sin。此战最关键的地方就是一定要让提达为所有参战队员加速，上场队员务必全部是攻击主力，这样每次Sin行动之前我方就可以行动数轮。最初双方相距太远普通攻击够不到时就让LULU用强力魔法猛轰，接近之后让提达、奥隆一干近战系猛人拼命砍。记得事先换上防石化等异常状态的装备，因为Sin在接近后的攻击会附带石化等异常效果，这样就可以省去磕药的时间。本战没什么太多的技巧可言，只需记住“一切以攻击为中心”这条原则即可。可以到最后再放巴哈姆特，OD可以K掉BOSS两万多点血还不用担心OD的硬直，多试几次总能过去，不难。

Q 前阵子我在玩游戏时，PS2突然死机！重新游戏后，问题就来了：开始还能进入游戏，可一点选项，马上又死机了，连换了好几盘游戏都这样，甚至最后连游戏也进不了，屏幕变成红色或蓝色。一开始我以为光头出了故障，可换了个新的还是如此，更离谱的一次，光盘死死卡在里面，电视不停发出噪音，类似于没信号时的声音。送去修理了N次，也找不出什么原因。龙哥，请救救我的PS2！（福建泉州 李林飞）

A 从你所描述的情况来看，倒很像是5万系列烧机时的症状。龙哥建议你下次拿到游戏店修理时，拆开机器之后，看看光头的寻迹是否正常，如果光头有寻迹，但是发出的光束时有时无的话多半就对了。拆下光头的测量线圈看看有没有烧坏，如果是线圈烧坏的话更换线圈即可；如果不是，那么接着检测LA6508各脚参数是否正常、光头线圈数值是否正常、光头数据线是否正常，如果这些都正常，那问题就应该出在光管上了，一般更换后即可搞定。如果是线圈烧坏，一般是由于使用有刮痕和质量差的盘引起的。B头和C头的线圈可以互用，R头的则得专用的。这里顺便介绍一下线圈测量最简单的办法：拆下光头，拿掉光头盖，在光头一端有4各焊接点，上下为一组，共2组，用电子表打到200欧姆，表头分别测量一组线圈的两头，数值如果是在0.40——0.69的话就是正常的。而像后面说的情况，则是因为光管烧坏和驱动烧坏的情形很像。你可以考虑按上述步骤找游戏店BOSS试着看看，如果问题都没出在这几处地方的话，估计就得大伤筋骨了。不过话又说回来，最近索尼宣布美版PS2降价到99美元，实在修不好再买一台也便宜……

Q 我有几个问题，望龙哥帮忙解答：1、MGS2自由之子，隐形衣如何入手？狗牌怎样才能达到100%入手，有些很隐蔽的狗牌能否一一列出？2、MGS3中经过剧

情后会拿到“KEY A”、“KEY B”，具体有何作用？（江苏南京 马沙）

A 1、隐形衣的入手方法与狗牌的获得数量有关，需要拿到60枚以上狗牌后才可获得。因为各难度下可以取得的狗牌数量是不一样的，所以如果想集齐全部狗牌的话就需要在所有难度下将游戏各通关一次，因为数量众多，所以无法在此一一列举，而且所谓的“隐蔽”，其实是一个相对的概念，可能有的我认为“隐蔽”的敌方你都知道，或者是我认为其实？“不隐蔽”的地方你却没发现。这里列举一下各难度下斯内克与雷电前后两篇中能够拿到的狗牌总数吧，你可以对照一下，如果数目不够的话，就只能辛苦一下再多找找了：“VERY EASY”，23/42；“EASY”，25/44，“NORMAL”，32/48；“HARD”，34/51；“EXTREME”，33/53。2、“KEY A”的作用不大，当剧情进行到PONIZOVJE WAREHOUSE时，可以用它打开之前锁着的一扇门走捷径而已。至于“KEY B”则是典型的剧情道具，用这把钥匙回头可以打开半山腰右边中间部位的红色铁门（在地图上的X就是），最简单的路线就是从房里一出来直接往前冲就是了。进了门之后一直往前走，刚跳下栏杆，就会展开与“THE FURRY”的BOSS战。

Q 小弟最近在玩一款比较老的欧美动作游戏，记得N年前的杂志上似乎还介绍过，就是那款“绿巨人·终极毁灭”。这款游戏还真是非常爽快！不过我现在碰到一个BOSS实在打不过去了，所以请龙哥千万要帮忙解答。这个任务的名字好像是叫做“Turning Point”，就是BOSS是一个超级大的机器人，在一个方形场地开打，有许多坦克不断冒出来的地方，BOSS的皮实在是太厚了，我N拳砸下去，它才少一丝血，它的攻击力又高，近身时我很容易就被它拳头或者用脚弹开，尤其是它放的红色激光，很不好躲，攻击力超强，一条激光扫下来，高楼大厦都马上就塌掉。我已经在这里被这个BOSS“蹂躏”了好几十次，就是打不过，救命啊！（河南安阳 苏亮）

A 对付那个BOSS其实只要掌握了方法，还是挺简单的。建议你先去教堂花钱学会按○键就可以直接用手抓起敌人坦克，再旋转左摇杆把坦克抡几圈后扔出去那一招（招式具体名称忘了，你看介绍招式的图片很好找的）。BOSS战开始后，先躲到建筑物的后面并保持运动状态别让BOSS接近，不用攻击它拖时间直到数量敌人坦克开进场地。这时候场地的四角会各停有一辆坦克，冲过去绕着坦克附近兜圈子把BOSS吸引过来，等BOSS降落到坦克附近时，马上使用那一招按○键抓起坦克，同时按住L1键将目标锁定为BOSS，接着摇左摇杆抡坦克，在抡的过程中扫到BOSS就会让其掉下不少血，而最后扔出去那一下更是可以直接砸掉其一管以上的血，如此反复三次就可以轻松将BOSS干掉！如果担心在绕坦克跑时被击中，也可以不停的往坦克旁边的河里跳直到BOSS过来为止，反正掉河里不损血的，这是最安全的打法了。

Q FF12里的召唤兽不净王到底怎么得啊？我打过了六号任务也得到了水门的键和空家的手纸，可之后按手纸上的说法“东南东东南西南东”去打水路里的四个水闸结果打到第六次西的时候就打不了了，我也分别去了第一处理区的左右两边，可是没什么发现！取得召唤兽的地点心应该是破解了水闸，迷题才会出现的吧？（北京 贺兰明）

A 不净王**キュクレイン**在**ガラムサイズ**水路的第1处理区，打倒之后可以获得50点LP。取得方法如下：首先讨伐怪物“**ホワイトムース**”，得到“水门**のカギ**”；将**ガラムサイズ**水路的中央制御区画的“第4区”与“第11区”的水位制御装置闭锁；到第4处理区辅助水路南方，将“第1区北·水位制御装置”闭锁；回到中央制御区画，然后将“第3区”和“第10区”的水位制御装置闭锁；到第3处理区辅助水路南方，将“第1区南·水位制御装置”闭锁；回到中央制御区画，将“第4区”和“第3区”的水位制御装置闭锁；前往第1处理区（注意：在这里行走的时候，HP会因为有毒的污水而减少，所以要给所有人使用**リジェネ**魔法）。打BOSS的时候多使用**ドンアクガ**、**タクシク**、**スロウガ**等魔法，兼顾回复，多使用**エスナガ**、万能药、**ヘイスガ**等辅助魔法和道具即可。

Q 1、《生化4》中最后时，有个铁箱子里捆了个不知名的东西，我怀疑是开始我救的那条小狗，可是我救下阿什莉后又倒回来也只是调查一下而已，难道真的要打死它而不能解开布袋，是否跟射击度有关呢？2、为何《寂静岭4》里最后会多出一把归服之剑？没用处呀！（四川西昌 刘斌）

A 1、按照地图上的指示，那应该是个卖武器的商人。但是你救不了他，唯一的用处就是当后面的橡皮僵尸接近时，可以利用这家伙挣扎的声音把僵尸引过去，让僵尸露出后背，这样就可以用狙击步枪打掉它背上的寄生虫了。2、“归服の剑”的作用是将厉鬼定在地上使其无法复活。游戏中一共有五把“归服の剑”，但需要用其消灭的厉鬼其实只有四个，最后多出的这把“归服の剑”可能是给玩家做不时之需的的吧。这五把“归服の剑”的入手地点分别如下：住宅区第一次B3，有一个屋里地上一个男子肚子上；地下铁第二次B4，火车把手迷题解决以后出现的新入口，在入口门口的右边地上；水牢第二次2F，在那个桌上有大量瓶装粉末的房间床底下；住宅区第二次B8,2部电梯的右手那部，前后门都能打开，在后门隐藏小道的尽头；过去的302室，在202室地上。

Q 最近我在用PSP上的模拟器玩PS老游戏《狂野历险2（WILD ARMS2）》，眼看快打通关了，却被一个迷题困住了，在游戏末期去背塔螺旋时，第二层有一门牌号被奇妙之力封印着，它下面有七个故事题版的机关，要按照故事发生的先后顺序来排列按下机关，正确后门才能解开，但我不懂日文总也解不开。第8个是中间的提示碑，前七个是题版机关。（北京 漆正才）

A 这个迷题其实比较简单，它是让你按照一个星期的向后顺序来排列石板，我们都知道，在日本“星期几”都是用“X耀日”来表示的，明白了这个道理就好办了。中间暗红色的石碑就是你说的提示碑，其余七块石板分别是“日 月木土金 水火”，我们只需按照以下顺序压下七块石板即可打开被封印的门：月、火、水、木、金、土、日。

Q 最近不知怎么突然心血来潮，翻出《战国无双》1代这个老游戏来玩，有问题想要请教一下龙哥。请问《战国无双》里武田信玄、石川五右卫门和明智光秀的LV5武器怎样入手？（广东东莞 曾海波）

A 武田信玄的LV5武器“天孙降临”的入手方法，在川中岛宿命战中难度为困难以上，并且完成10分钟内的所有的任务之后，出现输送队后入手。石川五右卫门的LV5武器“轰雷建御雷”的入手方法，在大阪城无断侵入战中难度为困难以上，在第一层取得全部宝物后打倒肋板和文忍。在第二层按石田三成、小西行长、黑田官兵卫、片桐且元、加藤清正、福岛正则的顺序进入房间，然后在到达阶梯前就会出现。明智光秀的LV5武器“灵剑布都御灵”的入手方法，首先游戏的难度选择为困难以上，在山崎之战中先击倒天王山的三个守备头。然后到地图下方救援己方武将。之后迅速制压天王山，接下来发生前田庆次突击事件与敌人增援事件后，将所有的敌人击破后，出现输送队后入手。

Q 有个关于《复活传说》的问题，我现在卡在“登山洞入口”、“パピログラート”这里的剧情，来到いフトの管理人的家，与管理人对话后要我用日文输入，请问，输入的日文是哪些字母？还有在战斗中要如何才能发动奥义？战斗中是不是不能命令我方战友发动招式，如可以，怎么办？是否与《宿命传说》一样？（广西桂林 周盛清）

A 你说的那个地方，只需输入“**いとしきそら**”即可。只要让术或是技的点数累积到需要的程度(依照术技不同需要的点数也不同)，该术技就可以学得奥义。在战斗中打倒某个敌人时，如果刚好最后一击是使用术或是技的话，那么就会得到叫做“Smash Point”的点数（以下简称SP），所以在战斗中尽量使用术技打倒敌人，就可以逐步积累SP，还有角色升级时也是可以获得SP的。等SP点数攒够了就可以在术技设定画面中，选择要学习奥义的术技，只要使用需要的SP点数，该术技就可以学得奥义。在战斗中要使用奥义，有两点要求，第一点就是RG（全称“Rush Gauge”，在屏幕下方角色头像旁边的条形计量槽）要累积到一定的程度，依照术技的不同，需要的RG的量也会不同；第二点就是设定的术技对应的FG（全称“Froce Gauge”，角色头像旁边的菱形计量槽）必须累积到MAX。假设主角的“绝冰刃”已经利用SP来换到奥义“冻牙龙影刃”，我们只需在一开始设定好其发动按键组合（和术技的设定是一样的），只要战斗中主角的RG和FG到达“冻牙龙影刃”的使用条件(此时颜色会变成黄色)，就表示可以使用“绝冰刃”的奥义了，只要在这个时候使用“绝冰刃”，就会变成奥义“冻牙龙影刃”了。在《复活传说》中，玩家只能直接控制主角，其余角色则只能通过指令间接控制，如果想要直接控制的话，就得买N个手柄多人合作了。

豪游根特别版新闻图片区



大眼睛美女林心如在拍片休息的时候也抽空拿出PSP来打发时间。



士官长也跑马拉松？真搞不懂这位仁兄如此全副武装怎么跑得下来？



美国的Kenney先生用51324个庞大数目的乐高块制成的巨大NDSi模型。



任天堂举行了一个联合网络、电视签名活动，准备开建“任天堂主题公园”。

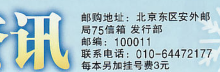


CAPCOM将限量贩卖《逆转检事》主角御剑怜侍主题的茶杯套装。

次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯



邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改 版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！



■NDS终极奥技 定价:19.8元

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



■掌机迷2008年第5期 定价9.8元

本期给大家带来《魔界战记2》《牧场物语蜜糖村》的详细攻略,特别策划带大家走进游戏中的“怪圈”。



■SO COOL 2009年第(4)期 定价15元

本月潮流强势爆发，不但有最锐的新品球鞋闪爆登场，更有潮到天外的百种搭配提案让你迎接不暇。当然，最重要的还是色彩搭配的技巧，迎接春季的到来吧！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

电子游戏软件	
2008年第1～24期	9.80元
2008年(6～7合刊)	15.00元
2009年第1～8期	6.99元
电子天下·掌机迷	
2008年第1~18期	8.80元
2008年第19期	9.80元
2009年第1-5期	9.80元
动感新势力	
64-65、72、74~75期(其它已售完)	9.80元
66、72~75期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋、冬季、06年1－12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1、2、3、4期	15元
口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
NDS终极奥技	19.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

郑重向您承诺：
更高星级认证；更多购物保障







PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿童木	2750 北京报价	日版 1950 艺隆聚兴	1450 北京报价	850 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700 广州报价	1950 北京报价	1450 广州报价	900 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	1950 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	1950 成都报价	1550 成都报价	900 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	1900 广州报价	1550 山东报价	850 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年5月10日。本版广告联系电话:010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后,商家在本版信誉等级会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别会升级到“花”级。③完成“五花”级信誉度后的商家,将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉,并未能及时处理,商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明“广告投诉”)

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

武汉夏源电玩

钻石信誉，五星级服务。

★如何让您玩的开心，用的放心，一直是我们这10多年来的执着追求。

★在本店购买PSP,NDSL套装的朋友，均有机会获得豪华大礼包一份，并同时参加我们满500送50抵价券的活动。（详情参见实体海报或电话027-82774106垂询。《电软》的朋友一定记得提醒我们送礼包哟！ ）

●邮购：027-59200671 夏女士

●店址：武汉市汉口前进五路中心电脑广场一楼A12号。

南京阿童木电玩专卖

本公司创立于1988年，20年经营已成为集自有产权店面、自主电玩市场、商贸一体的实体公司。质量第一，信誉为本，薄利多销，货真价实。

★PSP2000（未破解）：980元 ★PSP3000：1100元 ★NDSL：1040元 ★Wii：1380元 ★PS2 9万系：950元 ★XB360主机（双65纳米)：2050元 ★80GB港版PS3：2500元

★总部/邮购地址：南京市鼓楼区中央路37号（联通大厦对面厚载巷口）邮购电话：025-83373658 83975006 收款人：王天智 邮编：210008★分部：阿童木大富豪电玩城（由本公司招商管理）自营柜：邵先生 招商管理电话：83975006 王天智总经理★加盟店：马鞍山市比比电玩 手机：15001733318 魏先生 张小姐 地址：马鞍山市健康路清华园7-2门面（二中路口）★本公司高薪招聘管理、营销、维修人员。电话：83975006 总经理

北京艺隆聚兴电玩（原瑞明兴隆）

SHOP33175996.TAOBAO.COM

★销售电视游戏机及掌机，正版游戏及周边。高价回收二手机，以旧换新，二手专卖。

★本店维修各类游戏机、掌机，并提供Xbox360安装最新型水冷服务，欢迎来电垂询。

★丁果数码A320多媒体游戏机：567元（免邮费）★PS3港版80G:2650元（在本店买正版游戏可免费换游戏，次数不限）★二手PSP1000:950元★二手NDSL:590元★二手PS:260元★二手DC:350元★二手GBASP:360元●店址及汇款地址：北京市前门西大街丙123号（和平门地铁口向西400米路北）●电话 010-66033838 13011179789 邮编 100031

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店

本店精修各种游戏机，欢迎来电垂询。
本店网上购物商城：shop33963096.taobao.com

★丁果数码A320多媒体小PSP游戏机：550元 免邮费

★PS3（黑、白、银、自选）：主机+手柄+电源线+AV线+80G硬盘+说明书：2600元

★Wii：主机+双节棍手柄+电源+AV线+感应器+支架+底座 1300元

★PSP2000豪华版：电源+电池+16000MA外挂电池+说明书+贴膜+耳机+线控+包+挂绳+4G记忆棒+水晶壳/硅胶套（任选一个）+游戏+数据线+色差线：1800元

★PSP2000型经济套装：电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1700元

★PSP豪华版主机：原锂电+电源+原装耳机线控+挂绳+包+4G棒+膜+游戏+数据线+水晶壳：1200元

★PSP3000套机：电源+电池+耳机线控+包+挂绳+贴膜+4G棒+数据线+游戏：1300元（+50换8G棒）

★XBOX360(双65纳米)简装版:主机+电源+AV线+说明书+原装无线手柄+256M内存+游戏:2000元

★XBOX360(65纳米)简装版主机+电源+原装无线手柄+AV线+256M记忆卡+游戏：1800元

★PS II 超薄9万套机：双震动手柄+电源+AV线+完美直读+8M记忆卡+S端子线+游戏：950元

★NDSL套机：触摸笔+原锂电+电源+说明书+DSTT烧录卡+2G内存+膜+游戏+数据线+水晶壳+包：950元

★NDSI套机(红、绿、蓝):主机+电源+触笔+烧录卡+2G卡+原装贴膜+游戏+水晶壳/包(自选)1500元

★PSP最经典游戏合集20张：130元★PSP最新游戏合集10张：80元★PSP全部中文游戏合集10张：80元★PSP超经典电影合集30张：180元（包含国内外大片）★PSP最新下载恐怖悬念合集10张：80元★PSP最新超清晰电影合集10张：80元（梅兰芳、非诚勿扰等，注：所有电影决不重复，超清晰超享受，震撼PSP的画面）★NDS最新下载游戏6张：60元★PSP模拟PS一代游戏光盘10张：80元★PSP经典动画十张：80元★PSP经典韩剧，包括十余部连续剧80元★PSP用GBA模拟器+游戏 十张光盘：80元

★本店推出代客刻盘服务，欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360三红.PSP.PS2.不收维修费.收换件成本费（所有邮购均走EMS，欢迎顾客光临本店网络商城）

★电话 010-63274599 手机：13691057756★邮编 100053 ★本店地址：广安门桥南西二环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C ★乘车路线：5路、122路、49路、410路椿树馆站下 ★邮购地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱 ★收款人：鼎好信诚公司★QQ：715082041

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231,或加QQ号：75621006（上午10点到下午5点半）我们将为您的购机计划提出合理建议。

在绚烂的和风世界中，操控妖刀描绘唯美绘卷！
故事描述了两名主角“百姬”与“鬼助”，
各自为了达成自己的目的而使用妖刀……
与各种妖魔鬼怪进行战斗。
共有108把妖刀可以收集，通过锻造还可以进行强化，
玩家的游戏目的就是收集齐所有妖刀，完成真结局！



NINTENDO Wii	本刊译名：胧村正			2009年4月9日
Wii	动作角色扮演	MMV	7200日元	日版
	DVD	1人	1格	12岁以上

超华丽的绚烂和风绘卷降临！

系统操作		
	摇杆	移动
	摇杆上	跳/连续按两下为二段跳
	摇杆下	下蹲
	摇杆下+摇杆左/右	紧急回避
	A键	攻击
	B键	发动奥义
	C键	切换武器
	Z键	切换显示地图
	十字键左/右	切换道具
	十字键下	使用道具
	+键	调出菜单

本作的游戏舞台设定为元禄时期将军德川纲吉统治下的日本。这个世界中存在着很多妖刀——名刀由于长期被充满怨恨的血液所浸泡而产生妖气，妖刀一旦出鞘就必须嗜血，而且使用妖刀的人将逐渐受到其侵害并最终死于非命。但即便如此，妖刀所拥有的强大力量依旧驱使着贪婪的人们不断寻求。游戏爽快感十足，画风华丽！ □文/七曜

本作的核心系统——108把妖刀！

本作名为胧村正，那么武器在游戏中的份量自然不浅。本作的武器分为太刀和大太刀两种，太刀的威力比大太刀低，但容易上手，招式衔接速度快，连击数高；大太刀的威力高，但出手慢，在空中攻击浮空时间长。灵活切换两种武器会出现意想不到的连击效果。每把武器都有上手条件的限定，就是攻击力和体力需要达到一定标准才能装备，而且这个必须是通过升级成长上升的数值。


↑本作爽快度绝对满点。

每把武器都有自己的“生命力”



每把武器都有一条灵力槽，这也是本作的核心系统。灵力可以视为刀的生命力，当灵力槽完全消耗完刀就会断掉。这时切换武器，让断掉的刀待机回复，在一定时间后，其就会重生。每把武器都带有一个奥义，可以理解为必杀技，发动是要消耗灵力槽的，而防御敌人的攻击也是要消耗灵力槽的。

发动魄力十足的奥义消灭敌人！

虽然奥义的种类较多，但非常实用的并不多，有些是连续的乱舞系刀技攻击，还有是强力的法术攻击。天地一闪、星天彗星、百鬼乱闪等的效果都不错。本作中大部分武器都具有附加效果，有些是提升能力，另外还有些是具备特殊效果的。比如大包平的附带效果就是“异常无效化”，这样一来能防御一切异常状态。而胧村正的奥义“百鬼乱闪”也是独有的。


↑每把武器都有属于自己的奥义。

能够施展全屏攻击的“居合斩”



↑使用“居合斩”能够非常轻松的对全屏敌人展开攻击，请多多利用。

“居合”，本作切换武器时的攻击，可以理解为是全屏的“地图炮”攻击，对全部敌人都有效，特别是对付群体敌人时效果明显。平常多注意补充灵力槽，当装备武器槽满之时，画面上方的武器图标会闪光，此时切换武器的话就能使出居合斩，居合斩威力很大，不光是清理杂兵有效，而且在BOSS战中，用来清理BOSS的各种飞行道具和召唤的手下都非常有效。

游戏流程进行中请仔细查看地图



↑本作的平常战斗是采用的随机遇敌，很多场景不全灭敌人也能通过。

本作其实是一款横版清屏的动作RPG游戏，游戏的难度不是很高，普通玩家都能轻松上手。游戏的主线流程进程也非常清晰，在场景中是随机遇敌的。游戏中有箭头来为玩家指明目的地所在，不过只要见到商贩，还是记得从他那购买好所有地域的地图，因为游戏中还是存在很多分支路线和隐藏地点的，只要购买了地图，所有场所通过图标显示将会在地图上一览无余。通过地图上的图标我们能清楚的知道，哪里有自己所需要的福利场所，例如一个串糕状的就是料理店；一个钱币状的就是商贩；祠堂状的是存档点；遗迹状的是魔窟；写着“封”字的需要获得对应的刀后，才能解封。而有双刀图标的则是BOSS所在地，地名呈黄色的，是该章节目的地所在的方向。在场景中，如果地图上的图标呈现的是一个“玉手箱”的图案，那么这个提示的是，该场景有存在有道具，一般都是回复或辅助型的消耗道具。不过也有很多是装饰品，而且有少数场景中存在着复数物品，如果你拾取一样以后图标还是亮的，没有呈现灰色，就证明该场景还有物品没有拾取。

本作一共存在着6个结局！

游戏的主线分为“百姬传·胧剑百鬼夜行”和“鬼助传·妖刀村正忍法帖”两个章节的主角不能通用，各通关一次后，武器可以共用，装饰品和道具不能互相通用。魔窟的地点和物品相同，但想要两人全部踏破必须各打一次。每人都要打8个主线BOSS，两人所要面对的BOSS都是不同的。但在通关一次以后，就可以破坏掉白色的封印，每个人的流程场景里也都隐藏着7个“？”的隐藏迷宫，在迷宫的尽头会是另一个主角所打过的BOSS们，除了最终BOSS以外的正好7个BOSS。打败它们都能获得很不错的装饰品。每个主角都有三个结局，出现方法是共通的。第一种就是首次通关，第二种是，在第一次两人的剧情模式都通关后会分别获得武器“凭と落とし”和“无铭ノ玉绪”，然后让两名主角分别同时装备上这两把武器再去打一遍各自的最终BOSS，就会出现第二种结局。第三种是，锻冶出最强武器“胧村正”以后，再分别让两人装备以后去打最终BOSS，就会出第三种结局。要说明的是，当同时装备“胧村正”、“凭と落とし”和“无铭ノ玉绪”三把武器时，系统会默认“胧村正”，也就是出现第三种结局。



本作难度分为无双、修罗、死狂

游戏一开始就可以选择“无双”和“修罗”两种难度，“无双”难度比较简单，而相比之下，“修罗”难度受到攻击造成的伤害则重好几倍。当在“修罗”难度下任意通关一次后，就会出现最高的“死狂”难度。游戏进行过程中，在非战斗状态下，可以在设定选项中随时切换“无双”和“修罗”两种难度，这样一来觉得“修罗”难度苦手的玩家，可以用“无双”难度打到最终BOSS前存档，切换为“修罗”难度通关后，就会出现“死狂”难度。要说明的是，“无双”和“修罗”两种难度的记录是互通的，而“死狂”难度则是从新游戏开始才能选择，不继承之前游戏中的任何要素，完全的从头开始，并且体力值强制永远为“1”，也就是要求玩家无伤通关。



战斗中重要的辅助手段——忍袋

忍袋可以说也是相当重要的战斗辅助手段。里面一共可以装上5种道具以供在战斗中使用，每种道具的携带的数量上限是9个。其中各种回复药和磨刀石自然是首选。因为每个地方的商贩所卖的物品是有差别的，所以碰到自己需要的就毫不犹豫的买下吧。回复类道具分别药和水果，药是可以连续吃的，而水果在满腹度没有消耗完之前是不能再吃的，本作的满腹度设定就是为了防止玩家连续吃药而设定的。另外可以在游戏中捡到或买到料理书，只要玩家身上有对应所需要的全部素材，就能自己做料理。很多料理吃了以后都有持续时间极长的附加能力，例如经验翻倍、增加攻防等效果，所以BOSS战如果有条件的话，记得一定要吃料理。

运用熟练的操作，打出高评价

本作在战斗结束后，会因为玩家在战斗中的表现而追加经验值。每种评价都需要满足具体条件。电光石火の胜利：快速胜利。掠り伤の一つも无し：无伤胜利。先手必胜の理：率先攻击并胜利。トドメの居合一闪：使用过居合一闪。跳ね返しの妙技にて决着：用反弹技胜利。亲玉讨ち取ったり：击败BOSS。长丁场の大立ち回り：长时间战斗胜利。一搜千金目出度や：夺取大量金钱胜利。身の异变にも省みず ：身中异常状态结束战斗。连续切り千手の如し：连击100以上结束战斗。饿鬼にも胜る大食汉：战斗中食用大量料理。かき集めたりお宝长者：战斗中获得多个宝物。



↑与巨大敌人交手时，可以考虑使用大太刀来战斗，能取得意想不到的效果。

击败BOSS海坊主获得八咫镜！

去伊势的左下，地图上标有船一样图标的地点。与渔夫对话出海，在船上会随机遇到海坊主，是一只八爪鱼，与其战斗限时60秒，并且无法使用奥义，掉入海里还需要耗时上船，多利用空中冲刺进行攻击斩杀之。然后会自动来到远江，回伊势再次出海就能遇到人鱼，取得道具八咫镜，效果同青铜之镜，使用后回到最后一个记录点，但能无限次使用。其实这场乘船的战斗，早在游戏还未发售前就已经能在官方公布的画面中看到。但没想到本作中的乘船海战就这一场，着实有些失望。

锻冶是打造出最强武器，胧村正的必备工程

锻冶是本作绝大多数武器的来源，在游戏中玩家是无法购买和拾取武器的，只有在打倒固定BOSS和踏破白色封印的魔窟才能获得。武器的锻冶，就需要以这些武器为素材，在锻冶的图鉴中，有些武器的图标上带有一个框，这就表示需要拿到相应的武器进行解锁后才能继续锻冶。另外打造武器需要两种基本元素，生气和魂。魂的主要来源是斩杀敌人和在地图中拾取的蓝魂。而生气在使用回复类道具时会得到，但主要获得途径还是吃料理，在各地的料理店吃料理或者自己做都行。从图鉴上能出，百姬和鬼助的武器锻冶线路是分开的，中间的强力武器需要两人的剧情模式全部通关一次以后，然后两人的武器图鉴合并后才能锻造。最强的“胧村正”需要将其他武器都获得以后才能入手。



←在遇到这种敌人数量非常的场景时，多多利用“居合斩”，就能一次性清屏，将敌人全部消灭。



神通力持有少女
小夜

在山中徘徊降伏妖怪的少女。虽然外表看起来年幼却拥有强大的神通力。能使用符札、烟花等多种多样的武器来进行战斗。

本作的全部一百零八把妖刀，在此集结！

大太刀				
名称	攻击力	奥义	效果	入手方法
「神乐」村正	15	旋风	无	锻冶
无铭刀「八云」	17	焰二连	无	锻冶
「疾风」村正	19	妖炎	铁壁の构	锻冶
「夏雨」村正	25	八丁斩り	无	锻冶
「夕风」村正	28	飞天幻影	金取得上升	锻冶
「宵暗」村正	36	鬼火岚	力+1	锻冶
「丈月」村正	45	飞天辉夜	无	锻冶
「长月」村正	59	首斩蜻蛉	力・体力+1	锻冶
「时雨」村正	99	幻影阳炎	无	锻冶
「天雾」村正	106	幽鬼飞ばし	必杀の刃	锻冶
「霜月」村正	139	地狱独乐	无	锻冶
「极月」村正	148	月下一闪	体力+2	锻冶
蜘蛛切	167	飞天流星	炎半减	鬼助传・五幕过关
「石突」村正	198	烈风	无	锻冶
「风波」村正	209	疾风斩り	经验值增	锻冶
利刀「水断」村正	264	地走り	生命吸收	锻冶
棚桥村正	275	影十文字	无	锻冶
利刀「黎明」村正	333	飞天幻影	攻击强化	锻冶
利刀「晓光」村正	345	疾风斩り	无	锻冶
无铭玉ノ绪	369	烈风走破	力・体力+5	鬼助传・大诘め过关
利刀「明镜」村正	392	妖炎三ツ	无	锻冶
利刀「秋水」村正	416	飞天流星	无	锻冶
拔け柄杓村正	427	鬼火岚	自动回复	锻冶
无铭刀「小波」	14	三日月	无	锻冶
「牡丹」村正	18	飞燕丸锯	攻击强化	锻冶
「云雀」村正	30	骷髅	体力+1	锻冶
立袈裟村正	33	夜叉の舞	无	锻冶
「睦月」村正	41	朔夜	无	锻冶
「如月」村正	49	飞天月光	无	锻冶
出云守永则	65	月ノ轮	吸魂强化	百姬传・三幕过关
「玉椿」村正	71	怨み返し	必杀の刃	锻冶
「朝樱」村正	97	龙卷	无	锻冶
「卯月」村正	119	飞燕丸锯	无	锻冶
「皋月」村正	135	飞天月光	无	锻冶
「舞鸟」村正	180	霞隐れ	经验值增	锻冶
「乱风」村正	190	日轮	无	锻冶
利刀「紫电」村正	229	雷电	无	锻冶
利刀「飞英」村正	250	星天风车	灵力还元	锻冶
陆奥守吉行	271	大龙卷	居合强化	百姬传・七幕过关
利刀「水帘」村正	293	地虫	无	锻冶
露拂い村正	325	怨み返し三ツ	必杀の刃	锻冶
利刀「花彩」村正	360	幻影雷光	居合强化	锻冶
利刀「血樱」村正	379	夜叉の舞	生命吸收	锻冶
通拔け村正	389	大日轮	无	锻冶
宝刀「月读」村正	430	怨み返し四ツ	道具取得上升	锻冶
三日月宗近	440	月天十六夜	生命吸收	锻冶
鬼丸国纲	416	水面月ノ轮	异常半减	百姬传・大诘め过关
宝刀「青龙」村正	463	鬼火岚	无	锻冶
数珠丸恒次	507	妖雷四ツ	必杀の刃	大和魔窟踏破
宝刀「玄武」村正	570	夜叉の舞	力・体力+1	锻冶
宝刀「黄龙」村正	590	严おろし	力+4	锻冶
笼钓瓶村正	628	影十文字	必杀の刃二	锻冶
大典太光世	645	镰鼬五ツ	灵力还元	伊势魔窟踏破
名刀「彗星」村正	695	星天彗星三	瞬时居合	锻冶
名刀「时渡」村正	724	真月天十六夜	攻击强化	锻冶

太刀				
名称	攻击力	奥义	效果	入手方法
无铭刀「新王」	11	飞天辉夜	无	锻冶
「阳炎」村正	14	幻影阳炎	瞬时消化	锻冶
长曾祢虎彻	16	地狱独乐	毒半减	鬼助传・序幕过关
枝打ち村正	23	丸太割り	攻击强化	锻冶
伊势守金道	30	影十文字	体力+1	鬼助传・二幕过关
「叶月」村正	41	地走り	无	锻冶
O六兼元	54	镰鼬	灵力还元	鬼助传・三幕过关
「雾雨」村正	65	丁半斩り	无	锻冶
朝岚村正	71	烈风	居合强化	锻冶
小乌丸	90	逆柱	自动回复	鬼助传・四幕过关
「阳月」村正	104	弧月	无	锻冶
火走り村正	152	焰三连	灵力还元	锻冶
「水岚」村正	180	八丁斩り	无	锻冶
备前长船兼光	190	烈风走破	灵力还元	鬼助传・六幕过关
利刀「冰雨」村正	209	首斩蜻蛉	无	锻冶
相州五郎正宗	250	镰鼬四ツ	无	鬼助传・七幕过关
利刀「黄昏」村正	271	怨灵飞ばし	金取得上升	锻冶
燕返し村正	303	飞天流星	瞬时消化	锻冶
岩通し村正	314	焰四连	金取得上升	锻冶
利刀「绯天」村正	325	幻影阳炎	铁壁の构	锻冶
世ノ雪村正	346	飞天幻影	力+3	锻冶
「千鹤」村正	12	霞斩り	无	锻冶
无铭刀「飞水」	13	飞天月光	无	锻冶
「菖蒲」村正	15	雷光二连	炎半减	锻冶
长谷部国重	17	星天风车	力+1	百姬传・序幕过关
「海燕」村正	19	幻影雷光	金取得上升	锻冶
「月影」村正	23	妖雷	瞬时消化	锻冶
火车切广光	33	地ケ蜂	炎无效化	百姬传・二幕过关
「花月」村正	53	雷电	灵力还元	锻冶
「山吹」村正	70	分身霞斩り	无	锻冶
朽ち绳村正	78	妖雷	毒无效化	锻冶
一文字则宗	99	星天彗星	生命吸收	百姬传・四幕过关
「水月」村正	139	骷髅	力+2	锻冶
狮子王	148	天地一闪	力・体力+3	百姬传・五幕过关
「清花」村正	167	影蜂	异常半减	锻冶
月见斩り村正	198	霞斩三ツ身	无	锻冶
鬼切	209	重ね月ノ轮	攻击强化	百姬传・六幕过关
血滑り村正	264	雷光三连	无	锻冶
利刀「雾冰」村正	310	咒い三日月	体力+3	锻冶
利刀「白露」村正	322	天地一闪	无	锻冶
凭き落とし	345	地ケ蜂	自动回复	百姬传・大诘め过关
雪月花村正	357	雷光四连	吸魂强化	锻冶
泷之水村正	369	星天风车	无	锻冶
利刀「樱花」村正	380	妖雷三ツ	攻击强化	锻冶
宝刀「天津」村正	414	星天彗星	攻击强化	锻冶
宝刀「白虎」村正	451	咒い弧月	经验值增	锻冶
宝刀「朱雀」村正	496	妖炎四ツ	体力+4	锻冶
宝刀「神风」村正	529	骷髅	瞬时消化二	锻冶
宝刀「梦幻」村正	580	天地一闪	居合强化	锻冶
大包平	636	疾风斩り	异常无效化	骏河魔窟踏破
名刀「乡愁」村正	663	飞燕雀蜂	生气收集强化	锻冶
童子切安纲	687	迅雷	生命吸收二	近江魔窟踏破
胧村正	757	百鬼乱闪	力・体力+7	锻冶

全部魔窟封印地点

如果想将游戏打完美，那么魔窟是必须要全部挑战的。里面有4把武器，是完成武器图鉴的必备之物。还有发动奥义不消费灵力的“鸣神之腕轮”。

名称	场所	推荐等级	入手道具
百荒法师结界阵	武藏	LV9	锁帷子
忍法影分身百体	山城	LV9	大食汉の小皿
疫病神	尾张	LV16	桧の数珠
山神乐天狗岚	远江	LV23	打出小槌
梓老ノ泷の虾蟆蛙	美浓	LV29	伊势の御守り
七人の侍	三河	LV36	大和の灵药
雪女郎花魁道中	飞弹	LV42	乌头の毒药
丑三つ时の肝试し	相模	LV47	鸣子
大猿忍群忍龟部队	伊贺	LV49	忍びの足袋
鸟兽戏画	甲斐	LV50	饿鬼の小皿
柳生一族の阴谋	大和	LV57	数珠丸恒次
铃鹿岬の大百足	伊势	LV64	大典太光世
天に升龙、地に伏龙	骏河	LV71	大包平
鬼退治百番胜负	近江	LV78	童子切安纲
战国怨灵合战场	信浓	LV85	富山の灵药
百鬼夜行	伊豆	LV92	鸣神の腕轮

全部隐藏BOSS地点

百姬篇		
地点	名称	获得物品
山城右上	黑猿	隐遁の足袋
伊贺右下	大百足	伊万里の大皿
美浓右下	虎姬	龙神の带
远江右下	小夜	豪商の算盘
大和左上	土蜘蛛	七宝の数珠
信浓右下	血狂毘沙门	石见の毒药
骏河右下	龙神	仁王の腕轮
鬼助篇		
地点	名称	获得物品
相模右下	青坊主	修罗の印
武藏右下	轮入道	二系ぎの鸣子
骏河右下	雪之丞	龙神の笼手
美浓中部	夜鸟	翡翠の勾玉
飞弹右上	一本たたら	出云の御守り
三城右下	大鬼	龙神の面
伊势右下	雷神	灵墓の牌位
共通篇		
地点	名称	获得物品
伊势左下	海坊主	八咫镜

何谓胧村正？关于胧村正的传说……
为什么胧村正被称为妖刀，请看这里！

本作的最强武器是“胧村正”，而日本历史上著名的天下五剑也都登场，而且获得天下五剑也是锻造出“胧村正”的必须条件。在日本名刀之中，村正的名气甚至在天下五剑之上。“胧”字的本义是模糊不清，在本作中是指村正被妖气所覆盖，称为亦正亦邪的妖刀，有浑浊之意。其实在史实上，村正就一直被人称为是“妖刀”，看来本作的创作根源也和这个传说是密不可分的。

—本作的剧情可谓是一波三折，扑朔迷离，两条主线都是围绕着能斩断因缘的胧村正展开。

村正是室町时代到江户时代初期在伊势桑名一连三代的铸刀人的名字，也是他们产品的名字。他们所打造的刀上面都会刻有刀铭“村正”，所以游戏中，除了那些打BOSS和魔窟，所获得的名刀之外，由村正灵魂所锻造的武器，也都冠以村正之名。历史上村正铸刀人的制品很多，由短刀到枪都有，所有村正的名刀都有华丽的装饰，且锋利无比，刀刃两边一致的波浪形纹就是村正刀的特征。至于妖刀的来历还得从德川家康开始。

天正七年，德川家康嫡子松平三郎信康的妻子德姬因与家姑筑山殿相处不和，遂寄信与信长，说筑山殿和信康与武田氏勾结，信长遂逼家康赐死筑山殿，把信康放逐到二俣城。九月十五日，信康被逼切腹自杀。当信康切腹之际，被派遣成为介错人的是服部半藏正成和天方山城守通纲。当时具体的职务是半藏担任介错，通纲担任检视，事实上他二人都很不愿担任此任务。当信康切腹时，三人都十分悲伤，尤其是半藏，在信康切腹之后已无法举刀，而使信康承受了很大的痛苦，此时通纲见状，不顾悲痛，毅然拔刀砍下了信康的头。事后二人一边哭泣、一边向家康报告信康临终时的情形，家康也十分伤心。突然，家康问通纲介错时用的是哪把刀，通纲回答说是“势州村正”，家康顿时颜色大变。

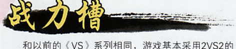
事实上，家康以前的松平家两代当主都是死在了村正刀下，家康的祖父松平清康于天文四年，在尾张国守山被家臣阿部弥七郎暗杀，当时弥七郎用的就是“千子村正”；天文18年3月，家康的父亲松平广忠被近臣岩松八弥暗杀，当时八弥的佩刀也是村正。而家康本人幼年在骏河时也曾被村正刀伤了手指，这些虽然都可以说是巧合的，但是在庆长五年，关原合战中织田河内守长孝的长枪又误伤了家康的手指，即当年受伤的那一手指，更巧的是此长枪也是势州村正制的，这一切不得不让家康产生了一种莫名的恐惧。

经过种种不祥的经历，德川家康觉得村正的制品对德川家不利，所以下令德川家不能再使用村正的制品。从此，再没有关于德川家与村正的传说出现。

战斗热血依然火热地燃烧着！

PSP的战国BASARA终于如约降临，相信很多人拿到手后都会为游戏类型的变化感到吃惊，由于采用了《高达VS》系列的游戏模式，整体系统都演变成了对战类型。虽然游戏存在这样那样的缺点和不足，但BASARA还是BASARA，美型的人设和超华丽的声优永远是亮点，动听的音乐和歌声伴随下，战斗的热血依然火热地燃烧着！ □文/翅膀

游戏战斗操作	
键位	用途
方向键/摇杆	角色移动
同方向连续两次	Step移动
□：	通常技
△：	固有技1
×：	跳跃
○：	切换锁定目标，长按可解除锁定
△□×：同时：	爆气，发动战极DRIVE模式
L：	防御
R+□：	牵制技
R+△：	固有技2
SELCET：	切换同伴指令
START：	暂停，调出菜单



战力槽

和以前的《VS》系列相同，游戏基本采用2VS2的战斗规则，双方各自拥有一条战力槽，显示在画面左上角，蓝色为己方，红色为敌方，一旦有人被击破就会减去相应的量，就像格斗游戏中的体力槽一样，一方战力槽减为零即被判输，同时对方获胜。战力槽是最基本的对战常识，战力槽的多少可以在游戏选项中调整，不过通常情况下都是以1000为准。

角色COST

战斗中被击破时减去的战力槽量，与角色自身的COST有关，比如，一条战力槽总COST为1000，如果被击破的角色COST为600，那么就只剩下400的战力，如果下一名被击破的角色COST达到或超过400，就会输掉，根据COST值来安排出战配置是最重要的事情。

本作中每名角色除了自身的COST外，装备的武器和防具都会增加COST值，越好的装备增加的COST越多，甚至一个人就能加到1000以上（比如全副武装的本多忠胜），所以可不要以为满身的高级装备就一定是好事。

↑春日的初始COST是320。

攻击技

连按□键即可形成最基本的连续攻击，也是大部分连续技的起点，牵制技则是速度快牵制性强的飞型道具或突进技，固有技1和固有技2分别体现角色的个性招式，所有的角色都是以这四套模式构成动作，熟悉他们各自的特性是非常有必要的。

战极DRIVE

角色体力槽下方是战极槽，攻击和被攻击都会增加这个槽，蓄满后会有一闪的提示，此时同时按下△□×键即可爆气进入战极模式，该状态下受到任何攻击都不会产生硬直，攻击力和攻击速度都会上升，同时战级槽缓慢减少，减到零状态解除。启动战级模式可以取消任何攻击动作和受创硬直，结合强化后的攻击和防御状态，是战斗中一发逆转的最有效手段。

CHANCE状态



在对手防御时，以锁定状态横向Step移动可让对方出现无防备的CHANCE状态，即兜后攻击，对手身上出现蓝色的“CHANCE”字样，此时攻击会产生比平时更大的会心伤害，不会仅限“CHANCE”字样存在时有效。Step移动在本作中实用性大减，因为主要都是连续的格斗技为主，最多也就回避一下飞行道具用，不过忍者角色的空中Step移动配合二段跳和滑翔还是很有用处的。

游戏模式

本作共分故事模式、任务模式、自由合战模式、通信对战模式和挑战模式，一开始打“？？？”的挑战模式需要完成任务模式的任意一个章节50关才会开启。

故事模式：就是传统的街机模式，每个人都有6个带剧情的个人关卡，中途可以存档或读取。

任务模式：共分苍穹、红莲、樱花三个不同的章节，每个章节分别有50个任务，能加入的同伴也根据章节各不相同，30个角色分别散布在三个章节中，每个章节10人。

自由合战模式：可自由设置和CPU的对战模式，角色、场地、时间等都可自由设定。

通信对战模式：和其他玩家的PSP联机对战，一名玩家建主后，其他玩家加入该房间即可。



↑界面做得很漂亮，音乐也不错。

挑战模式：共分四个等级的连续战斗模式，通过一个等级后可以选择继续挑战更难的等级，赏金会翻倍，但如果失败了已获得的赏金都会被扣除，可以任意选用拿手的角色上场挑战。

武器装备

本作和历代无双版的BASARA一样，每名角色都有着数套武器和防具，装备后可以分别增加角色的攻击力



PS Portable PSP	本刊译名：战国BASARA 战斗英雄			2009年4月9日
	动作对战	CAPCOM	5490日元	日版
	UMD	1-4人	320KB	12岁以上

和体力，代价是会增加该名角色的COST。游戏中绝大多数角色拥有各自八件武器和三件防具，全部都是在战前准备的商店中购买（按SELCET键进入商店），购入后可以立刻装备，以后能随时更换已有的装备，满足一定条件商店中就会追加可购买的装备，1-8级武器和1-3级防具开启条件如下：

1-8级武器和1-3级防具开启条件	
LV1、2武器	初期可购入
LV3武器	完成任意角色普通难度故事模式的第二章
LV4武器	完成任意角色普通难度故事模式的第五章
LV5武器	完成任意角色困难难度故事模式的第二章
LV6武器	完成任意角色困难难度故事模式的第五章
LV7武器	完成任意角色究级难度故事模式的第二章
LV8武器	完成任意角色究级难度故事模式的第五章
LV1防具	合计完成3名角色的故事模式，不限难度
LV2防具	合计完成10名角色的故事模式，不限难度
LV3防具	合计完成20名角色的故事模式，不限难度



两主角的究级装备

两名主人公伊达政宗和真田幸村都拥有LV9、LV10的武器，和LV4、LV5的防具，需要特定条件才会开启，另外角色的段位需要打自由模式来提升。

伊达政宗	
LV9武器	任务模式苍穹篇全50个任务全部以完胜状态通过
LV10武器	以究级难度完成全部角色的故事模式，注意是全员究级难度
LV4防具	使用伊达政宗完成挑战模式的全部关卡
LV5防具	完成全部角色的故事模式，不限难度

真田幸村	
LV9武器	任务模式红莲篇全50个任务全部以完胜状态通过
LV10武器	以究级难度完成10名角色的故事模式，这个难度相对低点
LV4防具	任务模式樱花篇全50个任务全部以完胜状态通过
LV5防具	使用真田幸村完成挑战模式的全部关卡



关于游戏难度

游戏一开始菜单中的“各种选项”中的AI等级，是决定CUP的智商的，包括敌人和己方NPC。而故事模式中的难度选择决定敌人的攻击力和体力。任务模式则会根据各个任务有所不同，敌人的攻防力还会根据你当前能买到的装备等级产生波动。



金钱

游戏中获得的金钱是全游戏内通用的，不分模式、角色和难度，赚到的钱在任何模式下任何角色都可以用，也就是说在哪里都可以用，所以不用在乎赚钱的地点和手段，找最能敛钱的地方尽情地赚吧，因为高级的武器防具都是非常非常非常贵的。



伊达政宗（奥州笔头）

出现条件　初期可用

牵制技　向正前方发射一个雷球，射速快，距离远，而且可以贯穿一条直线上的敌人，性能很优秀的飞行道具。

固有技1　按键一下将敌人挑向空中，之后可接通常技形成连击，按住挑空后还可自动跳跃再把敌人斩下，可以接在通常技之后使用作为连续技，对敌将时很实用。

固有技2　启动六爪流模式，政宗会同时拔出六把刀，同时身上闪蓝光，此时攻击段数和攻击范围大增，但不可防御。受到攻击或过一段时间会恢复为正常模式。

独眼龙主要找机会运用强大的六爪流对敌人展开强攻，用攻势来压倒敌人，启动六爪时对身边敌人有震动效果，六爪时再按一次固有技2主动收刀会对前方有一次攻击判定，都具有一定的护身作用。



猿飞佐助（苍天疾驱）

出现条件　真田幸村通关

牵制技　扔出一个暗属性的黑球，速度较慢，不过有很强的追尾性能，蓄力后可连续发射两个，不错的飞行道具。

固有技1　手里剑向前方划出一个圆圈，飞行轨迹上都具有攻击判定，飞回来时是逆向攻击，很难防御，此招还会把命中的敌人勾过来，之后能立刻施展连续技进行追击。

固有技2　朝地上扔个烟雾弹后隐身，隐身时敌人无法锁定佐助，但还是可以攻击到，隐身维持三秒，可无限连续使用，隐身时扔出的烟雾弹也是有攻击判定的。

猴子的精髓都在那把伸缩自如的回旋镖上了，因为带逆向判定，被卷在里面就是挨打的份，二段跳的空中攻击也很实用，配合空中滑翔在天上飞来飞去会让敌人非常头痛，不管是进攻还是逃跑都很轻松。



真田幸村（天霸绝枪）

出现条件　初期可用

牵制技　以抛物线形式对敌人扔出一个火球，速度很快，而且因为是抛物线，能隔着障碍物射击敌人，这招有很强的对空性能。

固有技1　敌人连续突刺，最后一击会将对方打远，一般接在通常技之后使用，突刺过程中如果敌人死掉会自动转向换目标，幸村的主力技。

固有技2　名曰“火焰车”，快速旋转两把枪进行猛烈的火焰乱舞，可连打键增加连击数，非常爽快，伤害也很高，不过起手动作慢，容易被打断。

日本第一强兵的实力是不用怀疑的，依靠快速流畅的通常技和固有技1就可以吃遍大多数敌人，固有技2在正面对抗时少用，太容易被打断，在敌人非锁定时用来偷袭还是不错的。



武田信玄（战神霸王）

出现条件　猿飞佐助通关

牵制技　火焰拳向前突进击打，有效距离不长，攻击力较高，可以同时打范围内的多个敌人，可以接在通常技后或做突袭使。

固有技1　大斧子向前纵向劈击，有吹飞效果，连接两次会追加一记本垒打将对方打飞，攻击力高范围大，不过出手速度略慢，接通常技后不一定能连上，可以作为中近距离压制技来用。

固有技2　原地蓄力后快速回转攻击，长按键即可一直蓄力，直到身体发光后再松开，回转次数能达到最多，因为需要准备时间，没法作为连续技来用，蓄力时也不能动，被打断非常正常。

一看就知道是力量型的，招式都大开大合，随便挥几下就能扫倒一片人，通常技配合固有技1平时杀兵不错，遇敌将时还是接牵制技较好，因为固有技1起手有些慢，至于固有技2，忘了它的存在吧。



前田庆次（绚丽豪壮）

出现条件　初期可用

牵制技　向前发出一个龙卷风的飞行道具，速度不算快，不过龙卷是沿着S型旋转着向敌人飞去的，有一定欺骗性，对敌将很实用。

固有技1　武器快速旋转后横斩一下将敌人打飞出去，连打键会增加旋转次数，横斩有很大的攻击范围，敌人多时不连打直接出横斩更实用一些。

固有技2　架起大棍子朝眼前一次猛拍，可蓄力，威力极大，范围也不小，并会把对手吹飞，但出手慢，蓄力过程中不能动，容易被对手破掉，找机会用来摸奖还不错。

庆次的两招固有技都不是很好用，主要是破绽太大，平时用大范围的通常技就可以了，牵制技的龙卷风对敌将很有效果，命中率很高，摸奖的固有技2可以在对手倒地时蓄力，起身后砸一棒子即可。



春日（月下为君）

出现条件　初期可用

牵制技　发射一个远距离射程的光球，威力不高但具有一定的追尾效果，射速也很快，不管是援护同伴还是牵制都很实用。

固有技1　类似街霸春丽的倒立旋转踢，连打可以增加连击数，有效距离较短，一般连在通常技后，此技速度有些慢，容易被敌同伴打断。

固有技2　用钢丝把敌人捆在原地，另其不能行动，连打键还可爆炸把对方吹飞，威力很高，但起手慢，对方很容易闪开，发此招时春日也不能动，很容易被反击。

春日最大的优点就是她的速度，身为忍者行动速度和攻击速度都很快，二段跳配合空中Step和空中滑翔，可以从容地在半空展开对地攻击，用好了能将对方玩弄于掌股之中，地面上，就通常技连击好了。



上杉谦信（神速圣将）

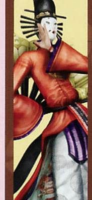
出现条件
春日通关

牵制技 向前突进一段距离居合斩，很像一闪，威力并不高，但速度很快，一条线上的人都能切到，可以一接在通常技之后使用。

固有技1 快速回转连续斩，之后猛烈一突击飞敌人，连打键可增加回转次数，通常技之后的主力连续技，扫兵杀将都不错，回转时如果敌人死掉还会自动转换锁定目标。

固有技2 向前方120度左右招出一排冰柱，被命中的对手会被冻结一段时间，和北条老头不同的是收招很快，对手冻结后可以随便上去砍，不过这招有个发动的POSS，起手有些慢。

对比宿敌武田，上杉军神算是速度型选手，各种招式收招都很快，用快速凌厉的斩杀将对手压倒，连续技主要用固有技1，冰块可以作为中距离牵制，只要冻住了就上去砍不用客气，反正上杉的破绽都很小。



今川义元（虚张声势）

出现条件
北条氏政通关

牵制技 用扇子发射一个光属性光弹，和其他角色光弹没什么区别，射速快，有一定追尾能力，对今川来说是重要的牵制招式。

固有技1 边喊着加油边拿扇子跳舞，有彩虹一样的华丽效果，别看很傻，对近身攻击和护身效果都不错的，也算是此人的主力技了，可以接在通常技之后使用。

固有技2 将扇子横向飞出去，被命中的敌人会浮空，射程比较远，直接射起手也比较快，可蓄力使扇子巨大化，射出后攻击范围会增大，此招主要用于远处牵制和偷袭。

今川大叔的实力并不像他外貌那样衰，通常技虽然弱，既没攻击又没范围，但可以接性能不错的固有技1，五颜六色的扇子能同时杀伤范围内的多个敌人，扔扇子和光球起手都很快，用好了能烦死对手。



片仓小十郎（仁吼义侠）

出现条件
初期可用

牵制技 刀尖闪着雷电快速向前突刺，速度很快，突进距离不长，击中对手会将其吹飞，解围和突袭用效果不错，通常技后可接。

固有技1 斜向大范围横斩，之后可派生两段，连打可接一次纵向斩将对手砍飞，长按键可自动跳起把对方击落在地，两种派生可根据情况自由使用，小十郎的主力技。

固有技2 启动“无月极杀”模式，发动时有一道雷电护身，发动后通常技会发生变化，范围略有上升，段数也会增加，受到攻击或一定时间后解除，主动解除时会伴随一次快速的一闪斩击。

片仓小十郎平时的通常技较弱，范围小，不过可接强力的固有技1，实力可以保证，启动极杀模式后实力略有提升，动作也够酷，但被砍到就会解除这点很不爽，主要还是要靠性能好的固有技1来主战。



本多忠胜（战国最强）

出现条件
长宗我部元亲通关

牵制技 架起大枪向前突进，攻击距离和有效范围都很大，对直线有贯通效果，敌人距离较远时用来快速接近敌人，既安全又有威慑力。

固有技1 架起双肩的两管加农炮进行炮击，攻击距离很远，但对近距离没效果，长按键蓄力能连续三段炮击，单发炮击后再按键还可追加攻击，是远处敌人的噩梦。

固有技2 放出数个浮游炮（？）围绕在身体周围，之后通常攻击时浮游炮也会同时射击，牵制技时还会架起v高达的招牌三角l立场，主动收招时浮游炮还会有一次护身射击。

“本多高达”无愧于最强的称号，庞大的身躯和武器让本已经超大的攻击范围变得更加恐怖，扫兵杀将犹如撕纸，由于个头大，在中距离时就可以挥枪压制，远近枪炮用好了此人（机？）就是无敌的。



风魔小太郎（疾风翔刎）

出现条件
初期可用

牵制技 旋转着两把刀向前突进，威力不高，速度很快，可以快速接近敌人，击中敌人可以将之吹飞，可以连在通常技之后使用。

固有技1 双刀将敌人打到半空中，之后可跳起进行连续技，长按键可自动把对方打回地面，一般来说用于空中连段的起始招数，作为挑空技性能不错。

固有技2 扔出一把大型的手里剑回转攻击，被击中的敌人会浮空，之后就可以跳起对其进行追击，飞镖本身的伤害并不高，主要用于大范围的浮空技，也是空中连击的起始招。

风魔比其他忍者角色更注重空中战斗，二段跳和Step都非常灵活，空中滑翔甚至不用辅助工具，两种固有技都具备很强的挑空性能，在空中连续斩杀既高效又安全，总之就是两个字空战。



德川家康（东照权现）

出现条件
本多忠胜通关

牵制技 发射一个雷属性雷球，射程远射速快，起手速度也快，很好的原远程系飞行道具，只能单发，也能连在通常技之后。

固有技1 用枪将对手挑空，连续按可跳起追打，共两连击，起手快收招也快，破绽较小，相对威力也不是很大，一般接在通常技之后使用，简单实用的技巧。

固有技2 直线突刺攻击，连续按键会派生后面的追加技，连续回转斩后将对方挑空，之后跳起乱舞，最后一击打飞，起始的突刺起手很快，可以接在通常技后作为主力连续技。

对比他的本多高达，德川本人是大众化许多了，各种招数都平平常常没什么特点，多为简单实用类的，威力最大的固有技2可以接在通常技后来连段，倒是很不错的，不过还是缺乏个性……



北条氏政（老成刚毅）

出现条件
风魔小太郎通关

牵制技 向前发射一串冰柱波，范围相对其他人的飞行道具要宽，不过射程很短，只能用做中距离牵制，也可以连在通常技之后。

固有技1 武器回转几次后放出一堆巨大的冰块，命中的敌人会被冻结不能行动，之后爆炸，范围和威力都很不错，不过如果没打中硬直会非常大，整套动作中人都是站在原地，容易被反击。

固有技2 给自己吃大力丸，北条老爷子平时各种动作都会有喘气的硬直动作，发动后这些硬直都会消失，就像恢复青春一样，这时动作自然会灵敏很多，而且吃大力丸时也有攻击判定。

通常情况下老爷子很难用，主要是各种动作硬直都太明显，不过吃了大力丸后就好用很多了，有效时间内尽可能的进攻吧，固有技1用来连段效果不是特好，好在通常技范围还可以，起手会占一定优势。



织田信长（征天魔王）

出现条件
初期可用

牵制技 用手中的火枪射击，射出一个暗属性黑球，速度慢但追尾性强，远距离压制效果不错。

固有技1 大披风用力横甩，范围约为前方180度，出手也很快，能接在通常技后，非常实用，不过收招硬直很大，被敌将防住后很容易被反击。

固有技2 启动魔化状态，信长的刀会闪现妖气一样的红光，此时攻击力和攻击段数都会上升，随着杀人数增加信长身上还会缠绕红色的魂魄，魂数量越多攻击力就会越高，此状态不可防御。

无愧于第六天魔王，实用度和魄力都很足，平时开魔化后用通常技和固有技1清兵，同时积攒红魂，杀将时就可以一口气造成巨大伤害，不过一旦被攻击到积攒的红魂就会消失，尽量多保持无伤吧。

明智光秀（冷眼下瞰）

出现条件
浅井长政通关



牵制技1 按一次可发射一个暗属性黑球，按住蓄力可同时发射两个，速度慢追尾性强，两发同时出牵制力非常高。
固有技1 两把镰刀同时向前斩杀，范围比较大，不会击倒敌人，连续按两次会追加双镰砸地的动作，可以将对手吹飞，不过范围没有第一下大，要范围的话只出第一下即可。
固有技2 突刺一下后抓住对手吸血，分两段补充自己的体力，此招出手很快，可以接在通常技之后使用，吸血过程中完全不能动，在单挑敌将时非常实用，兼顾攻击和回复的无赖招数。
明智光秀比他的主子还要黑暗，一招吸血就可以把对手活活玩死，因为能连在通常技后吸，单对单时不会有什么破绽，在对方有同伴时主要还是接固有技1，因为通常技最后一下硬直比较大。

森兰丸（破邪清真）

出现条件
浓姬通关



牵制技 用弓射出一个雷属性的雷球，蓄力后可连发两个，射速极快，无追尾性，起手有些慢，主要远距离射击用。
固有技1 突进后把对手打到天上，连续按键会继续对半空的敌人追加连续射击，之后一箭结束，射击时原地不动，最后一击对身边的敌人有吹飞效果，有一定护身作用。
固有技2 架起长弓射出一发巨大的箭，起手非常慢，但射程非常远，箭头飞行速度也极快，命中后有爆风效果，对目标周围的敌人都会有伤害，远距离强攻或援护同伴都很不错。
兰丸小姓属于远近皆能的类型，近身攻击速度快，破绽小，穿梭于敌人中间很是灵活，远距离时就用牵制技和固有技2来射击，和浓姬一样，配合一名近战的同伴能发挥其远身战的最大价值。

市（幻妖言惑）

出现条件
初期可用



牵制技 甩出一个暗属性的黑球，缓慢地飞向敌人，速度很慢，但追尾性极强，不用Step的话很难闪开，性能最优秀的牵制技之一。
固有技1 优雅华丽地把敌人打到空中，之后可随便接招，连打键还会有追加攻击，最后一击能把对方打远，速度快范围也很大，接在通常技后面是很实用的连续技。
固有技2 在正前方的地面伸出几只黑手，捆住敌人后抓进地下然后踢出来，有吸血效果，很诡异的一招，动作过程中市完全不能动，直到最后将敌人踢出来为止。
市用的长兵器，攻击范围大的通常技就很实用了，配合固有技1能打出既华丽又流畅的连续技，固有技2硬直超大，而且黑手的攻击距离有限，正面对抗时尽量少用，而且这招也连不上通常技。

丰臣秀吉（裂界武帝）

出现条件
初期可用



牵制技 原地用拳头向下锤地，会对四周产生一定范围的冲击波，攻击范围为360度，被打中会倒地，近身用来解围效果不错。
固有技1 单手抓住敌人，拖行一段距离后扔出去，防御不可的投技，单招用判定很小，但可接在通常技后使用，按键蓄力能增加拖行距离，提升伤害。
固有技2 双手抓住敌人后莲花大坐，和桑吉尔夫招牌技一样爽快，按键蓄力后还能三连座，威力拔群，坐人时还能"连坐"到其他敌人，不过起手较慢。
太阁先生就是一个桑吉尔夫的翻版，基本战术就是围绕着威力强大的投技来进行，抓准机会来个三连花坐胜过打好几套小拳，不过秀吉的投技对少数敌人无效，比如本多忠胜和鬼兵，这个要注意。

浅井长政（信义不倒）

出现条件
市通关



牵制技 向敌人发射一个黄色光球，速度较快，而且对上下方向的射角很广，判定值得信赖，就是收招速度有点慢。
固有技1 十文字斩，会将敌人打浮空，连打键还会接上一招推掌，不过命中时机不太好掌握，起手也有些慢，主要连在通常技之后使用，用来增加伤害。
固有技2 摆出一个POSS，之后武器的性能一定时间强化，此时攻击力和攻击范围都会增加，受到攻击时或过段时间后效果解除，发动时有震的效果。
浅井的用法和伊达政宗相似，同样是找机会强化自身能力展开强攻，不过并没有伊达那样明显，平时主要还是用通常技配合固有技1，辅以性能优秀的牵制技来主攻，另外他的空中三角很特殊，用来突袭不错。

竹中半兵卫（苍列瞬蹦）

出现条件
丰臣秀吉通关



牵制技 发射一个暗属性黑球，速度慢，追尾性能强，同样是远距离援护同伴最好的手段，和其他人的黑球没什么不同。
固有技1 用关节剑像闪电光速拳一样高速斩杀，范围和威力都很可观，对90度左右的敌人都有效，单独使用或接在通常技后效果都不错，斩杀过程中会自动换锁目标。
固有技2 给自身加强化效果，需要长按键蓄力，身体发光后松开即可发动，此时拿剑的手会缠绕黑色的火焰，一定时间内攻击力上升，可以防御挨打也不会消失，不过持续时间较短。
天才军师一点也没有军师的样子，到是更像个王牌杀手，大范围的通常技加上闪电光速拳就可以吃遍天下，既有范围又有速度，黑火强化后伤害更是恐怖，唯一不足的就是固有技2启动速度太慢了。

浓姬（缭乱无比）

出现条件
织田信长通关



牵制技 射出抛物线轨迹的火球，同样可以越过障碍物打击敌人，不同于真田的是，浓姬的火球可以蓄力后两连发，更为实用。
固有技1 架起大型的格林机关枪射击，射程相当远，射击时可以用方向键自由调整射击角度进行扫射，连续按键可以无限连续射击，只不过每梭子都要上一下子弹，产生空挡。
固有技2 架起大型的火箭炮进行炮击，特别的是炮弹会沿着地下射向敌人，在对方脚下爆炸将之吹飞，准备动作中可以用方向键调整射击角度，炮弹的射程有一定限制。
浓姬阿姨就是一个军火商，手里又是枪又是炮的，通常技看似是拿两把手枪射击，实际上只对近身有攻击判定，连续技也就通常技能用，至于机枪和火炮还是拉远距离再打吧，浓姬主要也是远身战为主。

松（贤才瞬丽）

出现条件
前田庆次通关



牵制技 发射风属性的龙卷风吹向对手，和前田庆次的类似，也是S型前进，出手速度很快，即使近距离时也能当偷袭用。
固有技1 用稚刀的刀柄连续突刺，之后大范围横斩击飞，连打可增加突刺的次数，可连在通常技之后使用，不连打单发可用作大范围扫兵技，突刺中会自动换锁定目标。
固有技2 三段召唤技，长按键蓄力，法阵颜色会依次循环变化，根据颜色来决定召唤哪种动物，绿色为鹰，棕色为两只刨地的偃鼠，红色时为一头熊，鹰有浮空效果，后两种会吹飞。
正统的稚刀女郎，招式都很好用，兼顾攻击范围和灵活性，最特殊的就是召唤动物攻击的三段技，利用三种动物不同的攻击方式会让战斗多很多帮手，召鹰速度较快且带浮空，是松的主力技。



前田利家（豪放磊落）

出现条件
松通关

牵制技 抛出一个炎属性火球，呈抛物线状向对手飞去，可以越过障碍物攻击敌人，射速很快，不过只能单发，远距离牵制用。
固有技1 先纵向砸地将对手浮空，之后对半空的对手连续突刺，最后一枪打飞，伤害相当高，连打键可增加突刺的回数，接在通常技后或单独使用皆可。
固有技2 一声口哨后，三只鹰同时从对手身后袭来，被命中后会浮空，和松的鹰攻击方向正好相反，前田的鹰会把对手打过来，更方便进行追击，注意鹰是无视高低差从目标水平线飞来的。
既然也是长兵器，攻击范围自然也小不了，配合固有技用通常技做主攻就能打得轻松愉快，招鹰要看对手的位置，远距离攻击比较实用，能将对手打过来，对付群敌效果也不错，横向有一定范围。



本院寺显如（信财成皇）

出现条件
上杉谦信通关

牵制技 双脚离地的飞踹，攻击距离很短，但威力不小，同时有破防效果，对防御状态的敌将会造成防御崩坏，可接在通常技后。
固有技1 用自己的身体连续回转攻击，起始后会自动转向锁定目标，无法自由控制方向，不过打死敌人后会自动换目标，这招有"吸"的效果，被卷到后就无法逃脱。
固有技2 给自己吃增强肌肉的大力丸，全身金光闪闪，攻击力和攻击范围都会增大，效果维持一定时间，受到攻击不会解除，此状态时再按固有技2会主动解除，同时对身前有攻击判定。
大和尚从头到脚都是肌肉型的力量选手，通常技范围不小，足以称补他缓慢的速度，吃大力丸和北条老爷子一样，启动很慢，最好找个没人的地方再吃，破防的牵制技单挑时很有用，能造成强力的压制。



毛利元就（诡计智将）

出现条件
片刚小十郎通关

牵制技 发射一个光属性的光球，出手快弹速快，有一定追尾性能，发射一次后有些硬直，不适合连续发射，远距离牵制即可。
固有技1 将轮刀连续回转切击对手，之后一击打飞，连打键可增加回转次数，范围并不大，打死敌人后不会自动换锁目标，可以连在通常技后做主力连续技。
固有技2 划出一个光圈作为障壁，碰到的敌人都会被吹飞，光圈会维持一段时间或被敌人碰到后消失，发出一个后可连续发射第二个，根据长按键的时间会决定光圈的出现位置。
毛利的牵制能力非常好，固有技2的光圈可以依次放出好几个，固定在场地上会形成很好的屏障牵制作用，之后就可以找空隙痛击对手，再加上性能优秀的光球，牵制游击战最适合了。



伊月（天真烂漫）

出现条件
伊达政宗通关

牵制技 发出纵列的一排冰柱击向敌人，无贯通效果，碰到敌人后就会消失，起手快，可连发，用做牵制技效果不错。
固有技1 用大锤子把对手挑向半空，之后可接通常技，长按键会有追加技，跳到半空将对手砸回地面，威力不小，接在通常技后或是单独来用都是很实用的招式。
固有技2 将锤子像回旋镖一样扔出去，出手时和飞回来时都有攻击判定，一般能命中两次，飞回来时是逆向判定，可蓄力增大攻击范围，此招蓄不蓄力都不会击倒敌人。
箩莉+大锤子的组合还真不是盖的，通常技结合固有技1既有力度又有范围，小姑娘本身速度也很灵活，回旋锤作为远程攻击相当实用，可以在锤子飞回来时趁机上去痛扁对手，逆向判定基本上很难防御。



长宗我部元亲（天衣无缝）

出现条件
初期可用

牵制技 扔出一个炎属性的火球，为抛物线轨迹，可以越过障碍物打击对手，射程不是很远，威力尚可，中距离牵制用。
固有技1 踩着锚枪像冲浪一样冲撞攻击，冲刺距离很远，按跳跃键可主动收招，起手动作和收招动作都有很强的攻击力，不过冲刺中锁定无效，方向不太好控制。
固有技2 放出一个鱼网兜住对手，被命中的敌人都会暂时失去行动能力，并呈现"CHANCE"状态，此时攻击会造成相当大的伤害，包括同伴的，成功兜住后就拣最狠的猛敲吧。
武器看似很长，实际通常技第一下踢腿范围很小，容易被打断，主要还是找机会用鱼网把对手捆住来猛打，捆住后可以用威力大的固有技1顶着连续撞两下，伤害效果比通常技要好，冲浪用来逃跑也不错。



扎比（南蛮我道）

出现条件
伊月通关

牵制技 架起两门火炮朝远处发射，按键蓄力可连续发射两次，呈抛物线状的火球能越过障碍物打击对手，远程射击效果不错。
固有技1 抱着两门火炮边冒火边向前飞行突进，接触到敌人后会将之吹飞同时飞行停止，在没接触到敌人时飞行距离相当远，可以快速接近敌人或解除锁定后光速逃跑。
固有技2 拿起一个木偶像炮弹一样扔出去，射程非常远，射速也非常快，有一定诱导性能，命中后有爆风效果，发射时可以蓄力，虽然不会增加威力，但蓄力时有瞄准诱导。
老外的招式就是怪异，近身技不强，主要是远程射击为主，牵制技和固有技2可以安稳地躲在远处玩射击战，敌人靠近了就用固有技1来逃跑拉开距离，之后继续远程轰，玩好了能屈死对手。



岛津义弘（一刀必杀）

出现条件
竹中半兵卫通关

牵制技 持刀突进横向斩杀，突进距离不长，速度很快，突进过程中也有判定，蹭到的敌人都会被吹飞，还算不错的突围技巧。
固有技1 快速的斜向斩，将对方打至浮空，出招收招都很快，打飞对手后还可继续用这招连续挑空，不过没有任何后续派生技，用通常技来连段好了。
固有技2 准备动作超长的大力纵斩，不可防御，威力极大，且斩下后范围也不小，但是准备动作实在过长，而且容易被打断，身体出现蓝光时才会有一些钢体效果，准备中可以微调转向。
别看岛津老爷子的刀很长，通常技都是纵向劈，范围很小，一般配合固有技1和牵制技来提高攻击输出，固有技2纯粹的摸奖技，动作太慢，偶尔用一下吓唬人还行，用做主攻……还是算了吧。



宫本武藏（天惊动地）

出现条件
毛利元就通关

牵制技 连续扔两个石头当飞行道具，抛物线状，可越过障碍物，不过投射距离是固定的，且没什么诱导性，命中率不高。
固有技1 两把刀连续回转斩杀，之后将对手撞飞，连打按键可增加旋转斩次数，起手快，收招略慢，可作为通常技后的主力连技，冲撞能把对方撞得很远，能增加援护同伴的时间。
固有技2 掀起沙子弹开对方武器，之后用力将其打飞，带破防效果，需要按键蓄一下力，手发光后即可使出，蓄力时可以自由移动，不过第一段的沙子本身没什么攻击力。
二天一刀流的剑圣到了这里实力却称不上一流，牵制技太废，固有技1还算好用，撞飞后不适合连击，多人战时比较有用，固有技2比较考验应用时机，在对方防御时蓄下力到是有些压制作用。

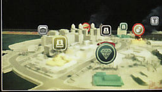
The Godfather II
ゴッドファーザーII

PS3 / X360	本刊译名：教父2			2009年4月7日
	动作冒险	EA	59.99美元	美版
	DVD/蓝光	1人	104KB	17岁以上

Part1 建立属于自己的“家族”

个人英雄主义、GTA似的单打独斗？不不不，那是小混混才干的事情，请记住，你的目标是成为一名位列黑手党世界巅峰位置的教父。谁见过电影里马龙·白兰度没事就带着一票小弟提刀出去砍人吗？没素质！那是古惑仔。当然，这毕竟只是游戏，不可能让你坐在沙发上喝个白兰地说两句话就让对头们烟消云散了，砍砍杀杀总是有的，但要想成为一名教父，建立属于自己的家族是必须的。用咱中国的话说，就是“打造一个属于自己的领导班子”。

家族（Family），是一个类似金字塔的树枝结构，游戏中玩家的家族成员包括自己一共有9人，除了身为老大的自己之外，地位仅次于你的是总顾问（Consigliere）汤姆，此人的地位用西方的话来讲叫做智囊团，用中国的话来讲就叫狗头军师，总顾问是不会参于到第一线操刀子砍人的，他平常都呆在你的基地中，虽说是个文官，可有时候想出来的点子都可谓极其阴险恶毒，你会在剧情故事中深刻感受到这一点。次一级的是头号心腹（Underboss），可以理解成你的打手总头目，其地位仅次于你和总顾问。头号心腹直属领导两名高级打手（Capo）；高级打手又各直属领导两名普通打手（Soldier），普通打手属于最底层，基本上就是冲锋在第一线的角色了。



简而言之，你在家族中的手下一共可以有1个总顾问、1个头号心腹、2个高级打手和4个普通打手。不过不同家族的规模有所区别，比如你对头的家族规模可能比你的小，也可能比你的大——大部分情况下是后者。虽然规模不同，但分级结构都是一样的，除了他们没有狗头军师——由此可见，“知识就是力量”实乃金玉良言。另外，家族成员的数量是随着剧情逐渐开启的，并不是一上来就能全招满。

Part2 没两把刷子也想混黑社会？

21世纪最宝贵的是什么？人才！混黑社会更是如此。不要以为是个人就能混黑社会，连名字都没有的杂鱼甲、炮灰乙不是我们要招揽的对象，那样的角色纯粹是用来给你看家护院的，一百快钱一天，赶上便宜的时候还能打个折。我们要的，是各领域的专家级人物，只有这样的角色才有资格加入你的家族。在游戏中，主要有5种专业人才：

Arsonist（纵火犯）： 战斗力是所有人中最高的，精通各种枪械，没事尤其爱往敌人堆里扔个自制汽油瓶什么的，冲锋陷阵必备之良才。

Demolition（爆破专家）： 看名字就知道是玩炸弹的高手，游戏中许多特定的东东，包括车辆、墙壁、大门等都可以让他们去炸掉，找到合适的地点，甚至能将整个大楼都炸成碎片。

Safecracker（保险箱大盗）： 窃贼，高科技窃贼，没有他们破解不了的密码锁，任何用密码锁锁住的装置，都可以用他们轻易破解开。

Engineer（机械师）： 他们的特技就在于可以剪断特定的铁丝网以及破坏建筑物的电源和照明系统。

Medic（急救师）： 好职业啊，砍人必备。玩到中后期，拆人场子时双方枪战的规模只能用壮观来形容，死个把人简直是家常便饭，有急救师在的话，只要在Survival的时限之内就可以当场复活。不过，如果是直接给人爆头的话，就当场复活不能了。

以上各职业的人才都擅长各种场合下的战斗，只不过在此基础之上还精通各自特长而已，千万不要以为玩开锁的就不懂砍人了。

Part3 双拳难敌四手，恶虎也怕群狼

前面已经说过了，这不是个能让你逞英雄的游戏，去砍人时一定要带上自己的小弟，在游戏中随时跟随在你身边的小弟成员被称为“Crew”，基本上可以理解成行动小队。

小队成员最多只能有3名，但你可以随时通过家族管理界面来调整小队的成员，而这些调整是在瞬间完成的。例如当你需要进行爆破而小队里又没有爆破专家时，就可以临时将家族里的爆破专家调到小队里来，而他们马上就会出现在你身旁（传说中的瞬间移动？）；又或是战斗中有小弟挂掉了，也可以用此法随时补充生力军。

你可以在家族管理界面对家族成员进行提升，例如将普通打手升级成高级打手，在提拔的时候还可以让他们再学会一个新的专长，同时提拔后他们的体力以及其他能力也会有较大提升。此外，还可以通过“Uppgrade”来提升其各项技能以及学习新枪械的使用、更换服装等等。



你的手下如果在战斗中死亡且没有当场救治的话就会自动进入医院治疗，之后需要花费一定时间（数个小时）才能康复。假如你家族成员已满又想收新人入伙的话，是无法直接开除现有成员的，正确做法如下：将想要废除的现有成员打上死亡标记（Mark for Death），之后带他去战斗并让其死亡，这样他就无法去医院复活了。

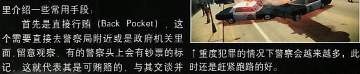
Part4 学习高级技巧，提升业务水平

包括玩家自己和手下的家族成员都可以用“Uppgrade”这个选项来学习各种高级技巧，以提升自己的战斗能力与生存能力，当然，学习是需要花银子的。

技能名称	实际效果
Health	提高玩家受伤后回血的速度
Survival	进入濒死状态后可以滞留在战场的时间
Marksman	提高射击精准度，尤其是爆头率
Handgun Accuracy	提升使用手枪射击时的精准度
Heavy Weapon Accuracy	提升使用重武器射击时的精准度
Ready Weapon	更换弹夹的速度
Vice Crip	抓住敌人的时间更久
BlackHand Attack	提升徒手或是持械攻击力
BlackHand Deffence	提升徒手或是持械防御力
Extortion Expert	拷问敌人效率更高
Neck Snap	提高暗杀效率

Part5 通吃黑白两道，这才是成功人士

混黑社会自然免不了整天跟警察打交道了，你与对头抢地盘时的枪战会引来警察，在街上没事抢个车、杀个人也会引来警察。虽然本作没有像GTA那样直接在屏幕上标明属于几星通缉状态，但其实游戏中是由默认设定的，根据你所犯罪行的严重程度，出动的警力也会有明显区别。小规模的警察还可以直接用暴力解决问题，大规模的情况下就只能夹着尾巴乞求逃出生天了。



↑重度犯罪的情况下警察会越来越多，此时还是赶紧跑路的好。

不过你可以通过各种手段与警察以及政府高层人员建立联系，这样他们就会在适当的时候放你一马甚至直接帮助你，这里介绍一些常用手段：

首先是直接行贿（Back Pocket），这个需要直接去警察局附近或是政府机关里面，留意观察，有的警察头上会有钞票的标记，这就代表其是可贿赂的，与其交谈并选择行贿即可。其次是互相帮助（Corrupt Officials），在地图上标记有叹号标记的地点就有各种警察、联邦探员或是政府人员，与他们交谈也可以接受各种任务，而成功完成任务的报酬也颇为不错：比如当你与对手枪战惊动警察时，他们就不会来追捕你，甚至有的警察还会主动帮助你这一方；有的报酬是直接逮捕你对头家族的族长一天，在这一天里你去抢夺其地盘的话就会轻松许多等等。

Part6 “教父”是怎样炼成的？

最开始时你没有自己的地盘，必须从其他家族手中进行抢夺，每个地盘都有规模不等的护卫，抢夺的关键在于找到此处的管理者，但是在此之前往往得先经历一场恶战。找到管理者后按Y键与其对话要求接管此处，但能混上小头目的又有哪一个是善茬，虽然不至于动手反抗吧，但口头字死不从一番外带损你几句还是肯定的，此时需要胖揍之，注意千万不能打死了，将小头目打死或是直接炸掉整个建筑都无法接管该地区，且得一天后才能重开张。

屏幕右上方有条槽，每揍他几拳该槽就会上涨，等槽变绿后再与其交谈就会屈服了，一般情况下，女的比男的更容易屈服。获得地盘后需要雇佣一定数量的护卫来防止被其他势力抢走，每个护卫每天的工钱是一百大洋，其他势力攻击你时还可以委派自己家族中的成员去防守，成功率会提高不少。

另外，通过做分支任务来明确刺杀对方手下的“kill condition”（有的条件是在保险箱里）还是非常有用的。对手发动攻击往往是由其家族成员率领的，直接干掉这些家族成员的话，可以明显削弱其进攻和防守能力，杀得越多，效果越明显。所以先杀掉部分其家族成员再集中力量抢夺地盘更加有效。需要说明的是，必须严格遵守刺杀条件杀死目标才算成功，此时会有专门的提示，否则就算刺杀失败。

Part7 做个“助人为乐”的坏蛋

游戏中你既可以主线流程为主，也可以没事满大街瞎逛，在街上存在着大量的分支任务。其中委托人头上是叹号的分支任务是比较重要的，接受并完成他们的任务后就会获得对手家族成员（Manmade）的刺杀条件。委托人头上是金钱标记的分支任务则是获取金钱或一些短期特殊能力的。分支任务主要有四种，各自有不同的完成条件：

任务类型	完成方法
Beatdown（教训）	简而言之，就是将目标胖揍一顿，注意千万别打死了，只要给他几拳等任务成功的提示即可，打死目标的话则算失败。
Contract killing（刺杀）	很简单，使用你喜欢的任何途径，将目标人物杀死。
Burglary（盗窃）	抢劫特定的目标，这种任务必须带上有窃贼特长的小弟。
Sabotage（破坏）	带上一票小弟去目标地点大肆打砸墙一番，一定毁坏程度后即可成功。

Part8 行业垄断的特殊奖励

在游戏中各家族旗下的营业场所也是有分为不同行业的，当然，都不是什么合法行业，例如赌博、色情、贩毒等等。如果我们能将某家族手中某一类型的行业全都接管的话，还会有特殊奖励，这种奖励被成为“Crime Rings”。某些特殊奖励还是非常有用的，例如防弹衣、收入翻倍等等，所以在抢夺地盘时应该一个行业一个行业的来整体行动。以下是各特殊奖励的具体情况：

行业	奖励
Gambling（赌博）	使用枪支战斗时杀伤力翻倍。
Diamond Smuggling（珠宝）	获得防弹衣，枪战时受伤减半。
Adult Entertainment（色情娱乐）	雇佣护卫的花费降低。
Prostitution（卖淫）	获得圈套，徒手攻击力翻倍。
Drugs（贩毒）	毒品交易收入翻倍。
Construction（建筑）	被炸过的建筑修复速度加快。
Gun Running（军火走私）	扩充己方的弹药库容量。

Part9 抢银行，发家致富的捷径

抢劫银行的正规流程如下：进入银行大门，进入柜台内的区域，警铃大作，先带领小弟们干掉银行里的保安，打开金库和保险箱，将金库内大把的银子洗劫干净后成功逃离警察的追捕回到己方的家中或是安全点（Safehouse）。



↑成为教父之路，注定要沾满血腥。

“操作”看上去很简单，对吧？实际上难度极高！

要知道，虽然银行不属于任何黑手党势力，但你抢银行惹来的警察简直如蝗虫一般，可以说抢银行就意味着被五星通缉，一出门就是满大街的警察和警车，绝对的枪林弹雨，你会在极短的时间内就被干掉，两手空空。所以，要想将抢银行这种致富捷径作为每日的必修课，就必须掌握好以下几个技巧：

首先，你不必进入银行内部，仔细观察银行外面的墙壁，在金库所处位置的墙壁上会有裂缝，可以直接从外面进行爆破。其次，正式抢劫前先弄辆车停在爆破点旁边并熟记回安全点的路线。第三，抢银行你只需要带上爆破专家和窃贼这两个职业的小弟，爆破专家进行爆破，窃贼打开保险箱，抢劫完毕后马上将他们从小队中移走，这样就不会被警察打死了。第四，原路逃出来后马上驾驶事先准备好的车辆直奔安全点，进屋，齐活！

Part10 新一代教父的成长之路

进入游戏后需要先创建一个人物，剧情后与目标人物对话，之后又是剧情，需要护送家族族长成功逃离，此时可以学习一些基本操作，最后关头族长被狙击手杀死。

一晃N年过去了，现在的你需要开始着手建立属于自己的家族。在基地里招一个手下，建议选择特技为纵火犯那个，初期最需要的是战斗力。了解完财政系统后带着新招的手下出门，X键是招呼其过来，B键是指定目标地点。从Carmine手下成功抢夺地盘后出去与Frank对话，再抢到几处地盘后接到电话，回家族基地与Michael对话。

之后增加一个普通打手名额，去目标公园内可以找到爆破专家，完成第一个行业垄断（Crime Rings），这里需要去房子后面炸墙才能进入，搞定后获得拳套作为奖励。出门后接电话，去安全点（Safehouse）参加会议，谈完出门找头上有惊叹号的人接任务可获得“kill condition”，完成后可以得到对头手下Credi的刺杀条件，用拳套的线将其勒死。

完成后接到对方族长Carmine的会面邀请，谁知是个圈套，之后需要一路突破警察的追捕，最后回到自己的安全点。接电话后再见Michael，决定正式宣战，可招收第3名小弟。将Carmine的产业全接管后接到Michael的电话，前往Carmine的基地（Compound），全部解决掉后在屋内埋下炸弹并在30秒内逃离。彻底摧毁Carmine家族，纽约暂时归你所有了。

接到电话后去机场买票去佛罗里达（Florida），抵达后乘车前往会见Kyman Roth。接任务营救Roth被绑架的兄弟，目标地点是个3层的建筑，学会暗杀，3楼一上去就要用AK连续射击将看守者杀死，否则他会杀死人质导致任务失败。搞定后Roth会在佛罗里达送你一套安全点住宅，现在可提升一个小弟当高级打手了。

之后有数天时间攻击本地其他两大家族的产业，建议先完成珠宝连锁获取防弹衣。数天后接到Roth电话，见面后可以收第4个小弟了。接着是一连串对话，拷问机场附近罢工的带头人并杀死幕后黑手Alejandro。回纽约见Michael，与Tom对话并邀请他担任总顾问，要见Rose需要再战一场，与其对话后接任务去联邦大厦销毁证据。证据在大厦内左侧的小屋中，需要带上窃贼，窃取前最好先贿赂楼内的警察。



完成后回去先后找Rose与Tom对话，接着去与参议员Geary面谈，达成协议，以25%的提成换取他的加盟，然而黑钱岂是这么好拿的……一串对话后决定飞往佛罗里达与Mangona家族结盟，注意抵达后要先在机场2楼与Michael谈话。与Mangona结盟后，进一步的任务就是称霸佛罗里达了，之后，还有赌城拉斯维加斯以及后院起火的纽约等着你去一统天下……

中国玩家感动系列!!
永恒经典合金装备

在今年GDC大会上，MGS系列生父小岛秀夫被授予终生成就奖，这就是对小岛制作实力的奖励，也是对MGS系列素质的充分肯定。由于对电影的热爱，合金装备系列一直以性能最强的主机为目标平台，许多电影中的元素都被运用进来，特别是近几作中，由于主机性能的大幅提升，这种感觉更为明显。合金装备系列可以说是潜入游戏的鼻祖，也一直是本类型作品中的巅峰代表。曾几何时，小岛的金盆洗手让人以为MGS系列即将完结，然而斯内克的故事或许已完结，合金装备的传奇还将继续。



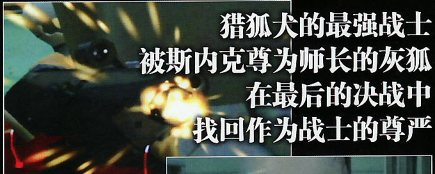
“合金装备”其实分为MG时代和MGS时代，前者是指在MSX上发售的以“Metal Gear”为标题的两款作品，后者则是指之后发售的以“Metal Gear Solid”为标题的所有作品。MG的两作虽然玩家的反响和销量都还算是不错，却不能算是一线作品，这种情况直到PS时代MGS1的出现才被彻底扭转。毫不夸张的说，是MGS1真正成就了本系列如今的经典地位，里面有太多让人感动的经典场面。在号称完结篇的4代中甚至专门有一章就是“重返影子摩西岛”，相信无数粉丝们在玩到这一段，都不禁泪目。 □文/北斗

灰狐之死，生命最后的辉煌

一条血流成河的狭窄通道，士兵们临死前凄厉的嚎叫，明明只是很短的几步路却仿佛用了很久，在打开那扇门的瞬间，手心已经被汗渗透——这是MGS1中斯内克与被改造成生化忍者的灰狐再次会面前的场景，至今仍然让人记忆犹新。

最终与Liquid驾驶的Metal Gear REX决战，灰狐再次出现。一人一刀，灰狐与REX的决战在激烈中透着一股决绝，惨死的灰狐，最后牺牲自己将REX的护罩发生器摧毁。别了，让人尊敬的战士！





猎狐犬的最强战士
被斯内克尊为师长的灰狐
在最后的决战中
找回作为战士的尊严

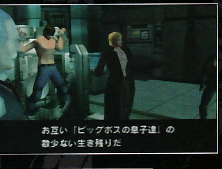


←↑灰狐在MG1代中是最初潜入世外桃源的战士，在被俘后为斯内克所救。在MG2代中出场时则是站在了Big Boss一方与斯内克为敌并最终“身死”。之后被改造成了生化忍者。

→最终的决战，灰狐败北惨死，但这位一直遵照自己意志而战斗的战士给斯内克上了很好的一课。

坚持还是屈服？被俘后的拷问

首次击退狙击之狼后，斯内克正准备进入大楼却发现中了圈套而被俘，接下来会遭遇山猫Ocelot的拷问，在拷问的过程中你可以选择坚持或是屈服——这将直接关系到最终的结局。选择坚持的话，最终是与梅丽尔一起脱出，选择屈服的话，最终则是与艾默里奇博士一起脱出。一念之差，便早已注定了结局。





是爱情还是友情 你只能选择一个

乔尼，永远拉肚子的恶搞角色

乔尼（日版叫佐佐木），这个每次登场都会拉肚子的恶搞角色也是在本作中首次登场。斯内克被俘后需要想办法越狱，此时你就会看到负责看守你的士兵会不停的去厕所，这个士兵就是乔尼了。其实在游戏前期乔尼就已经出场过，在国防部长被关押的牢房透过小孔向外看的话，就会发现乔尼被梅丽尔打晕并换上了他的服装。

在MGS4代中，乔尼终于与他心仪许久的梅丽尔有情人终成眷属，原来他是在1代中就已对梅丽尔一见倾心，之后一直忠实的跟随在她身边。而他经常拉肚子的毛病原来是为了逃避被注射芯片。



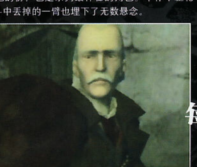
↑之前的作品中，乔尼一直被玩家们视为单纯的恶搞角色，甚至在作为前传的3代中，就会发现与其同名的长辈也“继承”了拉肚子的恶癖……

四代的姻缘源于本作

左轮始现，最顽强的反派

如果要说MGS系列中哪个反派的出现频率最高，那么答案毫无疑问是左轮Ocelot了，不但每作中都会出场，而且每作最终结尾的电话中都有他的份，也是系列最神秘的角色。本作中左轮首次登场，在战斗中丢掉的一臂也埋下了无数悬念。





每作都有登场的反派
谜一般的幕后黑手
左右逢源的多面间谍

雪地中逝去的爱情

"狙击之狼"是斯内克的劲敌，正是她设下的圈套导致了斯内克的被俘，之后在雪地中的狙击战中她丢失了生命，直到此时，我们才知道宅男Otacon竟然已经爱上了她，然而这份迟来的表白却难以挽回她逝去的生命。狙击之狼死后，那几匹狼一直围绕在她尸体旁呜咽不已，配上适时响起的音乐以及漫天飘舞的白色雪花，此情此景，即使是在十数年后再次重温，也仍然让人唏嘘不已。而Otacon在4代中与直美博士的爱情，也再次以对方的死亡而结束，让人叹息。

终生与狼为伍的沉默杀手
让人们扼腕叹息的故事

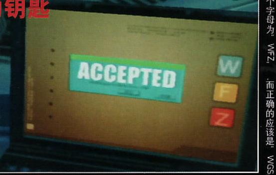


← 相较于3代中的The Death，狙击之狼更让人印象深刻。



让人来回折腾的钥匙

游戏后期有段剧情让人感觉比较折腾，那就是为了得到密码，需要将由记忆金属制成的钥匙分别带到不同极端温度的地方再拿回来。其包括通常温度形态、高温形态以及低温形态，除了常温形态之外，玩家还需要将其先后带到熔炉区域与冷藏库区域带上一会，等变形后再在一定时间内跑回来插上。这段剧情里需要你来回跑动，也是让人印象深刻的情节。其在不同温度下会呈现不同的符号，常温时是"G"，高温时是"S"，低温时是"W"。



↑ 在MGS1的复刻版《孪蛇》中，电脑上显示的三个字母为：WFZ，而正确的应该是：WGS。

不断奔波于不同温度环境下的狂奔之旅

在Pocket Station上的补完

当年索尼还发售了名为Pocket Station的掌机，这玩意儿既能当简易的掌机使用也能当记忆卡用，不少PS游戏也都支持这一功能，例如FF8就可以在其上玩卡片游戏，MGS同样支持这个功能。由于正篇的结局不算很明晰，所以这个小游戏的目的是制造出FOXDIE病毒的血清以拯救斯内克的小命。完成方法是在一个星期之内，取得另外5台同样存有此游戏的Pocket Station的资料，获是在本篇故事中取得最高的BigBoss称号。之后再把完成血清的记录与VR任务的记录都存在同一张记忆卡内，就可以使用灰狐了。



↑ 如果真用血清治好了斯内克，那4代的故事怎么解释？

"恐怖之子计划"一切争端皆源于此

"Les Enfants Terribles"，恐怖之子计划，可以说关于MGS系列中的许多恩怨都是由此所引发，无论是作为主角的Solid还是作为最终BOSS存在的Liquid和Solidus，甚至是游戏中遭遇到的那些敌人以及诸多事件的诱因都与该计划息息相关。这个词组是法语，用英语说就是"Terrible Children"，在日版中则是"恐るべき子供达计划"。

该计划开始于1972年，当时是从刚从战场上回来受伤的BIG BOSS身上提取出细胞与卵子进行受精合，之后采用克隆技术复制出一共九个受精卵细胞，并分别移植到代孕母体的子宫内，随后又在胚胎发育期间有意让六个胚胎流产以促使剩余三个胚胎更加强大。这三个生存下来的小孩中，Solid继承了BIG BOSS的隐性基因，Liquid继承了显性基因，Solidus则是在显性和隐性基因的继承上获得了完美的平衡。他们三人的名字也正好暗示了这一点：Solid是固体，Liquid是液体，Solidus则是固液两种状态转换的临界点。

在MGS1中，Liquid一直以为当初恐怖之子计划只培养了八个婴儿，而成功活下来的只有他和Solid两人；他更加严重的错误以为继承了BIG BOSS显性基因的是Solid，他自己继承的是隐性基因（这与事实完全相反），这个误会可以说是"影子摩西岛"事件爆发的一个主要诱因——至于为什么Liquid会有这种误解，很有可能与煽动Liquid谋反的Ocelot有很大关系。

Liquid在得知自己是"恐怖之子"之一后，选择了接受这个宿命，并决定继承BIG BOSS的意志再建世外桃源——这份意志，即便是到了4代中假装被Liquid"灵魂附体"的Ocelot也是如此以掩人耳目。他误以为自己是继承了隐形基因的"不良品"，因此对继承了显性基因的"优良品"斯内克不但"不务正业"，还与他们的父亲BIG BOSS敌对摧毁世外桃源感到尤为愤怒。

从自然科学的角度来看，虽然"显性假说"认为多数显性基因有利于个体的生长和发育，相对的隐性基因不利于生长和发育；但这种假说太过简单化，而且实际研究结果表示，显性效应并不重要。

MGS1的结尾，Ocelot打给Solidus的电话中，我们已经知道恐怖之子计划中活下来的婴儿有三个人，Solidus是获得了基因平衡继承的那一位，这些内幕在MGS2中有进一步交待。然而不幸的是，自然界中存在着"非对称选择理论"，那些已经灭绝的生物往往是对称性的，这就直接导致了原本理论上是三人中最完美的Solidus老化速度明显要快于Solid，其在MGS2中就已经是白发苍苍的老人了，而Solid当时仍然年富力强，真是造化弄人……

1929年，法国作家Jean Cocteau写了一本小说，名字就叫"Les Enfants Terribles"。此书在当时很畅销，20年后还曾改编成电影。"Enfants Terribles"一般指的是有音乐才能的神童。

打法独具创意的BOSS心灵螳螂

Liquid的四大手下都是非常有个性的角色，其中最让人印象深刻的应该非心灵螳螂莫属了，特别是对他的那场BOSS战。此战中这家伙会像个怨妇一般喋喋不休，不但可以通过读取你记忆卡中存储的游戏记录来判断你喜欢哪些（厂商的）游戏，甚至还会暂时导致画面中断，在屏幕上出现KONAMI的LOGO，让玩家以为又重新回到游戏开始界面了……

而对付他的办法也颇具创意，除了将梅丽尔打晕之外，还需要不时面对他的读心术，有个比较恶搞的打法，就是插上2P手柄，这样就能摆脱其读心术了。而这位仁兄竟然在4代中再次出现，不过一直是在暗地里操纵尖叫螳螂，于是乎，等尖叫螳螂翘辫子这家伙现身之后，又玩起了老一套的“读心术”，然而，可悲的是，PS3是没有记忆卡的……于是乎，这位借尸还魂的老兄终于彻底翘了辫子。

←读心术的第二步就是分析记忆卡之中的游戏记录了。

↓如果记忆卡中KONAMI的游戏比较多的话，就会说出“你喜欢KONAMI的游戏”这样的台词来。

I see that you enjoy Konami games

最喜欢喋喋不休和故弄玄虚的家伙
即便是死了也仍旧阴魂不散



↑心灵螳螂的读心术分为三步，第一步是对玩家截至当时的表现来评价游戏水平。

再次复出后的下场



↑除了会读取你记忆卡中的记录之外，心灵螳螂还会根据你目前的存档次数给出不同的台词，例如存档多的话就会说“嗯，你经常存档，是个谨慎的人。”，存档很少的话，就会说“嗯，你不怎么存档，是个莽撞的人”。

隐藏在游戏包装盒背后的频率



↑“盒子背面”？究竟是什么盒子的背面？这在当时是让许多玩家都头疼的事情，然后就是在游戏里满世界的找“盒子”。

在MGS系列中，一直都是通过无线通信的方式来与己方的后勤人员以及其他角色联系，而不同角色分别对应不同的频段，要想与其联系上就必须切换到正确频段才行，一些特殊的频段还需要玩家去发掘。在游戏中坎贝尔让你联系梅丽尔时只说了句“她的Codec频段在盒子背面”，许多人绞尽脑汁都没想到，所谓的盒子是指游戏包装……这也是小岛所说的打破思维定式的例子了。

让许多玩家绞尽脑汁的小线索
突破思维定式后才能找到正解

↑MGS1发售了许多不同的版本，而小岛秀夫也一直没有忘记在所有版本的游戏包装背后加上与梅丽尔的通信频段画面提示。

140.15

スネーク、還搬口の扉のロックを解除しといたわよ

游戏开发人员出演的幽灵照片

这个是MGS1代里的一个隐藏要素，在游戏中的特定地点从特定的角度去拍照的话，就会发现原本应该什么都没有的背景中会突然浮现出一张犹如幽灵般的人脸——这个就是所谓的“幽灵照片”了。要想拍到幽灵照片首先得获得道具照相机，这个是需要在后期得到高等级钥匙卡后再返回去才能拿到，许多不知情的玩家很容易错过。而且想要拍出幽灵照片还是有一定难度的，因为需要反复尝试，然后，就在你多次失败后突然看到半空中浮现出一张人脸，还真是挺有恐怖片感觉的……

眼睛看不见的幽灵
小岛组的恶搞
只能用相机寻找

←幽灵照片中的“主角们”都是MGS1的开发人员，以这种形式登场还真是富有恶搞意味。

↑本作的日版可以肯定是有42张幽灵照片，而美版则据说是43张，而多出来的这个人就是负责美版翻译的Jeremey Blaustein。

PHOTO 03 ALBUM NAME ENTRY COLOR EXORCISE EXIT

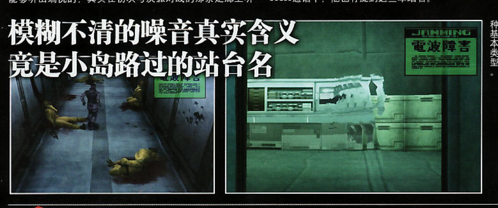
电子噪声后的真面目

灰狐每次出现的时候都伴随着JAMMING电波障碍和一段神秘的电子噪音作为BGM，这也是本作中灰狐登场时的一大特色，虽然不明白为何会出现这种状况——不过这并不重要，重要的是这段听上去没有任何意义的噪音背后是否隐藏了什么意义？

实际上，只要你熟悉日语并认真反复倾听的话，还是能够听出端倪的，其实在初次与灰狐对战的那条走廊上听到的内容是"Kawanishi–Noseguchi、Kinunobebashi、Takiyama、Uguisunomori、Tsuzumigataki、Tada、Hirano、Ichinotorii、Uneno、Yamashita、Sasabe、Kofudai、Tokiwadai、Myoukenguchi"——这些都是小岛秀夫经常乘坐的能势电铁的车站名。在前几期的专栏中我们提到过4代里桑尼煎鸡蛋时哼的曲子里其中一首就是这些车站名。

同样，在MGS2代中雷电裸奔的桥段，由AI模拟的坎贝尔上校会因GW受到病毒的破坏而变的语无伦次，在某一次Codec通话中，他也有提到这些车站名。

模糊不清的噪音真实含义 竟是小岛路过的站台名



↑击败灰狐后的噪音则是DNA含氮碱基的4种基本类型。



Liquid的"单蛇缠杖"纹身

不知你是否注意过最终BOSS Liquid左臂上的那个纹身？没错，就是单蛇缠杖的纹身，这个纹身有何意义呢？

世界上的医学标帜有两大系统：一种是双蛇缠杖，上头立着双翼作为主题；另一种则是以单蛇缠杖作为主题，单蛇之杖是罗马神话中之医神亚希彼斯之主要表征，传统上的看法均认为单蛇之杖才是正统的医学标帜——蛇杖象征神奇的医术和中立的医德。



↑Liquid之所以取单蛇缠杖纹身，或许是为了强调那影响着自己一切行为的人生观——基于基因的束缚来证明自己的价值。

↑Liquid因为基因而自我束缚，执着于实现本不应该由他去完成的宿命。

左臂之上的奇特纹身 象征着基因与宿命 他只是个不幸的战士

"戴维，请叫我戴维"

一直以为，本作的结尾堪称经典，极好的映衬了游戏的主题。作为恐怖之子计划的"产物"，斯内克的一生其实是非常痛苦的，而与执着于"宿命"身亡的Liquid不同，斯内克最终勇敢的选择了与基因和命运相抗衡。

直美博士也说过"每个人都一样都从一出生就被赋予了生命，但是一个人的人生决不是仅此而已。DNA并不决定人的力量和命运，人绝不能被命运所束缚，我们应该选择自己的生存方式。所以，斯内克，你是否被FOXDIE所感染本身并不重要，重要的是你的选择和你如何生存。"

游戏最后，梅丽尔问道："我们去哪儿，斯内克？"斯内克回答道"戴维，我的名字叫戴维……"

戴维，请好好活下去吧，去寻找新的意义。

老兵不死，只是悄然隐退



↑"斯内克"，是他的行动代号，我们习惯于以此来称呼他。然而，荣耀与光环并非他的追求，或许他想要的，只是希望人们能用这个真名来称呼他：戴维。

神奇的FOXDIE病毒 杀人于无形的利器

"FOXDIE"病毒是MGS1中的关键词，如果你没弄明白它是怎么回事的话，很有可能就对部分剧情根本搞不明白——而这个问题，也延续到了4代，并且官方也对许多事情给出了最终的解释。

在1代开始的剧情中，斯内克在听取任务简报时就已经被直美博士注射了FOXDIE病毒。而在潜入影子摩西岛后，包括国防局的Kenneth Baker以及心灵螳螂等人都莫名其妙的死在了斯内克的眼前，真相也逐渐被揭开——原来FOXDIE病毒能致死特定基因的人，此次被注射入SNAKE身体的FOXDIE对应Liquid、Kenneth Baker以及叛变的猎狐犬小队成员，可说是极为阴毒的一招，打着潜入作战的斯内克其实只是爱国者们的一个幌子，说穿了就只是个病毒携带体，让他潜入影子摩西岛，其实是为了通过接触用FOXDIE病毒杀死目标人物。

在1代中，实际因为此病毒致死的只有Kenneth Baker、伪装章鱼、心灵螳螂以及Liquid四人，其余目标人物要么早已死于拷问，要么就是在与斯内克的对决中身死。特别是在游戏的最后，Liquid再次暴起眼看就要致斯内克与死地的时候因为病毒发作而身亡，这个情节让人印象很深刻。

另外还有一个细节：因为MG2中灰狐死于斯内克之手，由灰狐一手抚养大的直美为了报仇，而在FOXDIE病毒里做了手脚，将斯内克本人也添加为目标对象。

4代中斯内克的迅速老化，之前曾经有人解释为FOXDIE病毒的缘故，然而事实并非如此，斯内克之所以变老是因为体内基因的缘故。当初克隆时为了防止BIG BOSS的基因外流（比如SOLID SNAKE被敌人捕获，克隆出新的BIG BOSS样的战士）而特意设计出的，他的老化是最初就设定好的，在经历一定年限之后就会开始迅速老化，是不可遏制的，这些早已写进SNAKE的DNA，无法改变。

在4代中，因为斯内克快速老化的身体环境改变了旧的FOXDIE病毒，有可能传染给非特定基因人群，将成为生物武器。所以SNAKE想要选择自杀。然而暗中隶属于爱国者的武器商人DREBIN893给斯内克注射了一种新的FOXDIE病毒，它将FOXDIE的指向人群转为ZERO、BIG BOSS、LIQUID OCELOT、BIG MAMA以及当初发明FOXDIE的直美，所以他们才都在游戏中因为接触过斯内克死去。

不过出人意料的情况也出现了，新的FOXDIE病毒和旧的FOXDIE混合后发生变异，也就是说斯内克已经不会成为生物武器了，所以最后他已无需自杀，BIG BOSS出面告诉他后，斯内克才没有吞枪自尽。

另外还有一说，MGS1中斯内克被注射的是两种混合病毒，两种病毒同时产生效果，感染并成功杀死指定目标，然而又因为这两种病毒互相排斥，一个病毒能取消了另一个病毒的效果，导致携带者并不会受到FOXDIE感染。

你心目中的"神作"是哪款游戏?

《恶魔猎人4》，人物帅、故事好，操作爽快、音乐超赞。

——山东泰安 杨赛

七曜■ 一分为二来说，先说说《恶魔猎人4》的优点。角色建模漂亮、动作和特效很好。很好的融合了摇滚和古典音乐，游戏的声场定位很准，英文配音和动作的同步很棒。良好的操控手感，镜头的调度很合理。哥特式的场景设定的很美，还有很酷的镜头切换。但是画面上阴影和边缘有闪动，有些时候场景亮度过高。背景音乐经常重复，虽然是双主角，但游戏关卡和BOSS重复感过高。游戏整体缺乏革新，有时候会感觉点乏味。

FC上的《马里奥兄弟》，毕竟是启蒙游戏，印象深刻永远忘不了，"神作呐"！

——山西长治 刘梭

七曜■ FC版《马里奥兄弟》是公认的业界先驱，1983年首次出现在街机上，在FC发售之后一个月，也随即在该平台上登场。当时就在日本市场卖出了160万套，基本是5个拥有FC的玩家中就有4个购买了本作，"马里奥"的大名从此成为业界传奇。

《大神》对于爱好水墨画的我来说，《大神》是游戏，更是水墨画风格的艺术品。

——浙江绍兴 何嘉宁

七曜■《大神》的素质自然是没得话说，遥想当年奋斗上百小时拿到"唯我独尊之数珠"也算颇有成就感的。不过水墨画风格的游戏不是现在市场的主流，可以说是生不逢时的一部佳作。

当然是《无双》系列了，还有《仙剑》系列。

——福建龙岩 黄昊

七曜■ 同道中人，《无双》的优秀之处你我心中有数，根本不用再细谈了。《仙剑》作为当年国产PC单机游戏的代表作，先不谈其素质究竟如何，但在当代玩家心目中里程碑的地位是无可替代的，虽说我最喜欢的PC单机游戏是《幽城幻剑录》。

《MHP》、《旺达与巨像》、《战神》

——四川成都 龙涛

《塞尔达传说·时之笛》，老任的想法很无限，林克好可爱啊！

——吉林长春 刘司博

七曜■《时之笛》的优秀不言而喻，可以说是一个里程碑，其很多独特的设定，到如今也依然广泛沿用在诸多3D动作冒险游戏之中。

七曜■ 如果说《大神》是水墨画风格的艺术品，那么《旺达与巨像》就是将宏大艺术发挥到极致的作品。最近在Hollywood Reporter的博客上传出消息《旺达与巨像》将改编成真人版电影。哥伦比亚电影公司和制片Kevin Misher将把这部2005年的PS2巨作搬上大银幕。

《宿命传说2》

——上海 乔彬斌

七曜■ 虽然说现在《传说》系列泛滥，不过《宿命传说》的两作还是保持了很高的水准，这并不是其他商业作品可以比拟的。最近传说系列又是数作连发，不过最令人期待的当然还是《宿命传说3》。



『大家开赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

本期我们来讨论两个非常传统的话题，"神作"和"雷作"，每人都有自己心目中的神作和雷作，这次大话电玩就针对这两个话题让各位各抒己见，谈谈自己的观点。从回函卡来看，大部分玩家心目中的神作还都是那些脍炙人口的大作和名作。对于传统手柄和体感手柄的喜好，有95%的读者都选择了传统手柄。难怪Wii的第三方游戏销量并不好，看来核心玩家们依然选择的是PS3和XBOX360。从另一方面来看，Wii的新层面用户群拓展的也非常不错。 □主持/七曜

你玩过的哪款游戏最雷?

《JUNP明星大乱斗》，鸣人、路飞、孙悟空一起打……

——辽宁铁岭 张晋玮

七曜■ 这款游戏主要的消费对象还是动漫迷了，"YOUNG JUMP"是日本最畅销的漫画周刊之一，曾经产出无数畅销漫画作品，包括《七龙珠》、《海贼王》、《猎人X猎人》、《幽游白书》、《火影忍者》、《棋魂》、《通灵王》、《鼻毛真拳》、《死亡笔记》、《草莓100%》等，将其中的主角拿出来大乱斗也确实比较不伦不类。游戏的玩法也比较独特，使用NDS的上屏幕显示进行的对战格斗，下屏幕则显示独特的漫画画框，玩家只要轻触画框中的角色，即可替换角色，善用漫画画框将是致胜的关键。

《横行霸道·血战唐人街》

——山东日照 杨杰

七曜■ 这款作品在各大媒体的评价都还是不错的，不知道杨同学觉得本作哪里存在比较明显的缺陷呢？当然，如果说和家用机的GTA比，还是存在比较大的差距了。

PS2上2005年的《天星·宿命之剑》，不知道大家是否记得，太雷了，还和《DMC3》同一天发售。

——吉林长春 刘司博

七曜■ 本作的评价确实很差，本作一款以中国武术为主题的动作游戏，风格类似于另一款武侠作品《武刃街》，这种类型的作品都存在着比较明显的缺点，无法得到广大玩家的认可。



《超兄贵》，好傻的游戏。

——辽宁凤城 刘瀚泽

七曜■ 刘同学是指的PSP上的《零·超兄贵》吧，这是1992年诞生于PCE SUPER CD-ROM2平台的射击游戏，游戏以独特的世界观以及全身肌肉的兄弟角色等要素获得了玩家们的喜爱。可以说这是一款单纯针对粉丝的怀旧主题游戏。

《最后的遗迹》跳桢严重。——窦维泽

七曜■ 这款作品在发售之前就被人戏称为"最后的雷作"，结果果不其然，作品的画面实在没有看出"虚幻3"引擎的威力，难道是SE首次使用这个引擎，没有经验。

你喜欢传统手柄还是体感遥控手柄?

传统啦！因为我想不到RPG游戏如果用体感手柄的话会怎么样?

——内蒙古包头 陈宇浩

七曜■ 同意，所以Wii上的RPG游戏并不多，解决办法就是将手柄横过来玩，就像我玩《火炎之纹章·晓之女神》时，用的是经典手柄。当然前提是该款游戏支持经典手柄。

传统手柄，玩体感就太累了，毕竟游戏也是放松么。——甘肃兰州 周南

七曜■ 如果不是为了锻炼手臂肌肉的话，不推荐长时间使用"遥控器"，记得我玩《战国无双KATANA》时，为了拿大槌伊武歧，居然双臂玩到脱力。

我喜欢传统手柄，因为我比较喜欢坐在柔软的沙发上舒舒服服地打游戏，不想打非还动来动去的。——四川西昌 潘斐

七曜■ 多运动有助于身体健康，不过玩游戏就好好玩，该运动的时候就到户外去运动，免得两头都弄的不到位。

传统手柄，文打游戏，武打杂兵。这就是游戏的境界。 ——上海 MR·O

七曜■ 呵呵，此言甚妙，正所谓文打游戏，武打杂兵，文武双全打BOSS。

传统手柄，体感的手感还是别扭。

——福建省大田县 林进泳

七曜■ 键位和握感都很重要，如果和以前使用的手感不同就会觉得不适应。

传统手柄！体感的手柄，玩起来比较危险，运动类的话去玩现实中的就好。 ——山东泰安 杨赛

七曜■ 在使用"双节棍"的时候请把握好力度，用力过猛，没掌握好的话，非出去把电视砸了就得不偿失了。

应该说传统的更喜欢些，因为我习惯传统的按键操作，体感嘛，感觉差点。 ——广西浦北 梁华毅

七曜■ 对按键的熟悉程度，对于玩动作游戏，尤其是高难度的动作游戏十分重要，就像用键盘打字一样，做到心中有键盘，心中有手柄。

当然是传统手柄啦，毕竟许多大作都得用传统手柄玩，体感遥控手柄固然很好，不过操作性有些差的说。——山西长治 刘梭

七曜■ 总体来说，还是Wii的体感遥控手柄不太成熟，不然老任也不用再另外推出经典手柄来对应一些RPG和S·RPG游戏了。



PS3 PlayStation 3

日期	游戏名	类型	厂商
4月			
28	大航海时代Online 南十字星	MMOSLG	KOEI
30	诅咒	FPS	Codemasters
30	X刀锋	ACT	SouthPeak Interactive
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
1	终结者 救世主	ACT	GRIN
9	生化尖兵	ACT	CAPCOM
26	闪点行动2 巨龙崛起	FPS	Codemasters
26	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
26	蝙蝠侠 阿克汉姆收容所	ACT	Eidos
26	百战天虫 高清版	ACT	SCE
26	花花公子拉瑞 票房危机	ACT	Sierra Entertainment
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
28	HAWX	STG	Ubisoft
29	终极格斗锦标赛2009	FTG	THQ
6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	异形杀手	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
25	箩洛娜的工作室 阿兰德的炼金术士	RPG	Gust
25	阿加雷斯特战记 ZERO	SRPG	COMPILE HEART
25	蔚蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks
30	红色派系 游击队	FPS	THQ
9	暗渠	FPS	SEGA
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
16	大满贯网球	SPT	EA、
25	我与模拟市民赛车	RAC	EA

XBOX360 Xbox360

日期	游戏名	类型	厂商
4月			
23	死亡微笑	STG	Cave
24	血战太平洋	RTS	Eidos
30	诅咒	FPS	Codemasters
30	X刀锋	ACT	SouthPeak Interactive
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
1	终结者 救世主	ACT	GRIN
9	生化尖兵	ACT	CAPCOM
21	质量效应（日）	RPG	微软
26	蝙蝠侠 阿克汉姆收容所	ACT	Eidos
26	闪点行动2 巨龙崛起	FPS	Codemasters
26	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
28	决意 生死与共 EXTRA	STG	5pb.
26	花花公子拉瑞 票房危机	ACT	Sierra Entertainment
28	上旋高手3	SPT	2K Games
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
28	决意 绊地狱EXTRA	STG	5pb.
6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	异形杀手	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
25	时间跳跃	AVG	PROTOTYPE
25	蔚蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks
25	护君被诅咒了	STG	G.rev
30	红色派系 游击队	FPS	THQ

Wii W-i-i

日期	游戏名	类型	厂商
4月			
23	怪物猎人G（怪物猎人3试玩版同捆）	ACT	CAPCOM
23	动物进行曲	MUG	SQUARE・ENIX
28	牧场物语 牧场的商店	SLG	MMV
29	实况力量棒球2009	SPT	KONAMI
29	麻将格斗俱乐部Wii Wi-Fi对应版	TAB	KONAMI
30	鱼眼Wii	SLG	MMV
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
4	实习医生格蕾	SLG	Ubisoft
14	胜利十一人2009	SPT	KONAMI
18	拳无虚发	SPT	任天堂
19	EA活力运动	SPT	EA
28	黄金之绊	ARPG	JALECO
28	上旋高手3	SPT	2K Games
6月			
4	弧光幻想曲	RPG	MMV

PS2 Playstation2

日期	游戏名	类型	厂商
4月			
28	锻棒 黑翼之章	AVG	Idea
29	妖精物语 悠久之仁	RPG	SystemSoft Alpha
29	实况力量棒球2009	SPT	KONAMI
30	伯爵与妖精 驰骋梦与羁绊的思念中	AVG	5pb.
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
14	乐胜！巴其斯罗的宣言6		TECMO
26	秘密特工可当	ACT	SCEA28
28	风色海浪	AVG	Russellbl
28	恋爱迷宫Kisskiss Labyrinth	AVG	DINBURU
28	SKIPPED BEAT	AVG	5pb.
6月			
4	L2 Love X Loop	SLG	IDEA FACTORY
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
25	时运之鞭	AVG	IDEA FACTORY

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名	类型	厂商
4月			
23	八墓村	AVG	FromSoftware
23	别时刹叶 镜中的侦探	AVG	Arc Systems Work
23	最后的子弹	AVG	FURYU CORPORATIO
23	风云！大笼城	SLG	河本产业
23	A列车前进DS	SLG	ARTDINK
26	星泽幸子的轻松烹饪法	SLG	Comolink
29	龙珠改 赛亚人来袭	RPG	NBGI
29	自己制造	AVG	任天堂
29	地牢与水坝	ARPG	ACQUIRE
30	大家的动物园	SLG	Taito
30	火影忍者 疾风传 忍列传3	ACT	Takaratomy
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
4	实习医生格蕾	SLG	Ubisoft
21	创造职业棒球队2	SLG	SEGA
21	我来守护你	ACT	Idea Factory
21	有罪与无罪	AVG	NBGI
28	回忆之日3	AVG	SNK Playmore
28	上旋高手3	SPT	2K Games
28	寒蝉鸣泣之时绊 第三卷・螺	AVG	ALCHEMIST
28	逆转检事	AVG	CAPCOM
28	魔女传说 见习魔女与七位公主	RPG	日本一
28	凉宫春日的直列	AVG	SEGA
30	王国之心 358/2天	ARPG	SQUARE・ENIX
30	再见 吾爱	AVG	FURYU CORPORATIO
6月			
4	道具收集者 我们的科学和魔法的关系	RPG	5pb.
4	马内巴 1000万人的FX训练	ACT	元气
11	无限航路	ACT	SEGA
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment

PSP Playstation Portable

日期	游戏名	类型	厂商
4月			
23	七魂 迷宫制造编年史	ARPG	Global A Entertainment
29	女神异闻录PERSON	RPG	Atlus
29	妖精物语 悠久之仁	RPG	SystemSoft Alpha
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
14	梦幻骑士	RPG	ATLUS
14	死神 BLEACH 灵魂升温 6	FTG	SCE
25	欢迎光临绵羊村 携带版	SLG	SUCCESS
28	秋之回忆6 三角波动	AVG	5pb.
28	竹剑少女 此后的挑战	AVG	Acgateway
28	传诵之物 携带版	SRPG	AQUAPLUS
28	勇者30	RPG	MMV
6月			
4	西村京太郎旅行悬疑 凶恶的季节	AVG	MMV
25	瓦尔哈拉骑士2 战斗形态	ARPG	MMV

PSP［七魂 迷宫制造编年史］

寺田克也的人设是本作的一个卖点，他画的东西都给人很强烈的幻想色彩。游戏的主题就是收集素材，制造迷宫，消灭来犯的敌人，也就是把传统RPG中敌我双方的立场反了过来，你要想方设法设置迷宫内的机关，将其中的道路复杂化，并投放凶恶的怪物，将迷宫打造成一座让敌人有来无回的要塞。为了做到这些，前去各地收集素材也是乐趣之一。



↑RPG也可以有这样的表现形式，很有创意的一作。

本作还加入了全新的探索型迷宫，在其中可以找到很多珍稀的素材，拿回去就可以建造更完善的迷宫。收集与创造，防守与探险，两方结合式的《七魂》会感到一种风格迥异的别样乐趣。不断用思维创造的同时进行痛快的杀敌，玩腻了传统RPG的可以来换下口味。

PS3/360［诅咒］

以创作竞速游戏的美国Codemasters公司，这次终于要推出一款颇具科幻色彩的FPS新作，这就是《诅咒》。和该公司以前的游戏一样，本作还是拥有不符合历史事实的虚构要素。游戏的故事背景放在了19世纪的美国西部，牛仔、枪手应该是游戏的主角，不过游戏却在其中融入了很多20世纪才有的科技成果，什么连发机枪，大炮，这些都是超脱了现实风格的要素，体验真实背景中的虚构要素，是其重要的看点。游戏包含了两种游戏视点，枪战中的第一人称和探险中的第三人称，两者会互相交替使用，总之绝非一款普通的射击游戏那么简单，喜欢这种融合风格的话就不可错过。



↑可以看出游戏的引擎性能不低，户外的光影真实效果值得赞叹。

PS3/360［金刚狼前传］

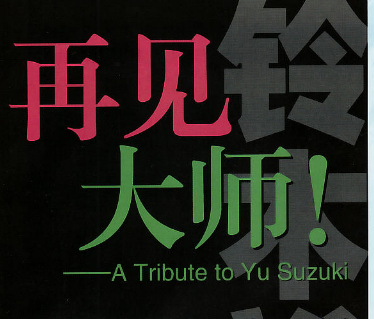
今年福克斯经典电影大片被抱以了极大期待，与其伴随的游戏肯定也是众多追捧的对象。游戏中玩家可以像电影中一样，扮演由休・杰克曼饰演的金刚狼找寻自己失去的记忆，突破重重阻隔探索事件的真相。金刚狼拥有强壮的身躯和敏捷的身手，运用那对标志性的三叉双爪，把看到的敌人无情地撕成碎片，无论是狼人的每个动作和一招一式，都会与电影中的表现一致，很多电影中只出现过一次的经典动作，都会成为游戏中的必杀招式，并且会有着更为眩目的特写和光影特效。游戏中缓慢恢复体力的设定，也是电影中狼人伤口自动愈合的忠实还原。看过电影再来体验游戏吧。

↑PS3和X360版画面表现相当强，一定会让电影迷们满意。

HotTopic 渐渐回暖的游戏，挑选喜欢的佳作来玩吧

天气渐热，就像夏天提前到来了一样，与此相对应，游戏界也比前段日子回暖了许多。对比上半个月的清淡，4月下半个月要热闹了不少，起码我们能从中找出一些值得一玩的游戏了。

PS3的《大航海时代Online》虽然05年就推出了PC版，此次只能算是个冷饭，不过看在系列多年没有登陆家用机的面子上，相信还是会有不少人去购买，何况服务器还和PC版共通，那份航海的感动也许还有不少人留恋着，支持一下吧。其他的，基本多是一些美式动作射击游戏，比如月底的双平台《诅咒》，看样子是款蛮有创意的西部题材游戏，《X刀锋》、《血战太平洋》这些估计也有不少人会感兴趣，劳动节发售的全平台游戏《XMEN 金刚狼前传》，更是会引起广泛话题的作品，电影已经非常具有人气，游戏版的表现实在令人期待。掌机方面，PSP的《七魂》肯定是要玩的，复刻版的《女神异闻录》拿来怀旧一下也不错，只要你是女神饭。另外NDS上那款《龙珠改 赛亚人来袭》，是配合了最近播出的新版TV动画而特意推出的，边看动画边进行热血的激斗一定是不错的享受。



再见铃木裕大师！

——A Tribute to Yu Suzuki

用心创造游戏艺术的一代业界巨匠

AM2研首席创意师

从小受到艺术熏陶的他，一直致力于游戏的艺术化。他是一个高尚的人，一个纯粹的人，一个造福玩家的人。



2009年3月31日，SEGA Sammy的一份投资者报告引起了业界媒体的关注。这份报告提供了一批社员职位变更的详细列表。其中一直担任SEGA下属游戏开发部门R&D创意工作的铃木裕的职务从"Creative Officer"（创作执行官）变成了"Retired"（退任），尽管只有寥寥数字，但是大家都能看出，这位大师已经退出了游戏开发前线。他目前的职务只是SEGA AM Plus下属R&D的研究本部开发部长，从开发者变成了行政管理者。尽管SEGA方面称铃木裕仍将留在公司内继续发挥余热，但是这个欲盖弥彰的声明也正好说明了铃木先生在SEGA的地位已经大不如前。SEGA终于对这位名义上的制作人失去了兴趣，把他从工作岗位上拉了下来。

仔细回想一下，铃木先生近几年来在游戏界一直都默默无闻。他所在的SEGA下属AM Plus开发部在2004年之后也鲜有作品推出。可以说，在很久之前，这位大师就已经淡出人们的视野了。但是在许多玩家心目中，铃木裕依旧是一个神话般的人物。 □文/猴子

铃木裕，SEGA游戏AM研究开发部创作执行官，从80年代前期开始进入SEGA制作游戏，从街机游戏制作开始，为SEGA创作了一部又一部优秀的作品，在日本和海外玩家当中存在着巨大的影响力。从SS和DC时代走过来的SEGA粉丝们对于他的名字应该十分熟悉，我们的故事，从50年前他出生的时候说起。

1958 一个天才的诞生

1958年6月10日出生于岩手县釜石市三陆町（今大船渡市）的铃木裕，在幼年的时候受到了良好的教育。他的父母都是小学音乐教师，教授钢琴课。他和妹妹铃木裕加（铃木裕plus？）从小接受家庭熏陶，对音乐艺术有着浓厚的兴趣。这些影响后来一直伴随着他，体现在他在创作时对艺术性的追求中。除了音乐之外，他从小喜欢用塑料积木制作汽车、房屋、机器人，还喜欢绘画。这些童年的兴趣爱好都成为后来他创作游戏的灵感来源。

在上大学之前，铃木裕对自己的将来曾经有过不同的设想：最初他想像自己的父母一样做一个教师，后来又想做插画师，再后来想当牙医。一个人的理想可以有如此跳跃性的变化，看来确实和一般人不一样。不过天不遂人愿的事情还是很多的，在大学入学考试的时候他没能进入牙科医学学校，随后他又打算做一个吉他手，但是他似乎没有弹吉他的天分，不管怎么练习，他的演奏水平一直没有提高。经过多次挫折之后，已经过了大学入学年龄的铃木裕重新想起小时候最感兴趣的东西——玩具积木，之后他下定决心，进入冈山理科大学理学部电子理学科。除了在大学的学习生活之外，他在业余时间也在冈山的一个叫"Muscat"的俱乐部弹吉他打工。虽然铃木裕最终没有成为音乐家，但是艺术依旧对他今后的人生产生着重要的影响。

1983 走出社会，走进会社

1983年对于游戏业来说是值得纪念的一年。在这一年的7月15日，任天堂发售的电视游戏机Family Computer（红白机）开创了电视游戏的新时代，以家用市场为主要目标的电玩产业在雅达利崩溃之后得到了复兴，世界游戏业的中心也从美国转移到日本。就在同一年，已经25岁的铃木裕在大学毕业之后正式进入了SEGA公司。这家以开发街机游戏为主的游戏会社的经营理念与任天堂大相径庭，但是对于家用游戏机市场，它的野心并不比任天堂逊色。就在FC发售的同一天，SEGA也发售了家

冠军拳击 出品年代1984 平台SG-1000

这是铃木裕进入SEGA之后以主创身份开发的第一个游戏。当时SEGA希望与任天堂竞争家庭游戏主机的市场，但是这台主机很快就遭遇了失败的命运。SEGA总共发售了4部8位机，只有MARK-Ⅲ比较有人气。这个游戏制作水平一般，但是当时的游戏基本上也就是这样的水准了。后来本作被移植到街机平台。



↑这就是铃木裕制作的第一个游戏。

太空哈利 出品年代1985 平台ARC/FC等

以背后视点平行移动和射击的游戏，在当时来说属于比较特殊的设计，应该算是最早的第三人称追尾视角的射击游戏了。这个游戏当时引起很大轰动，被移植到GG、FC、SS、GBA甚至PS2上。这也是早期SEGA游戏移植给FC主机的少数作品中的一个。但是它没有赶上MD的发售，之后的2代移植给了MD主机。



↑背后视角与3D卷轴是本游戏的特色。

Hang-On 出品年代1985 平台ARC/MSX/SMS等

铃木裕的成名作。真实模拟摩托车比赛的感觉，使用了模拟摩托车形状的操作器，是为最早的体感街机筐体。本作在推出之后曾经受到很多好评，但是在80年代的家用主机中只有一些冷门机种存在移植版。在DC的《莎木》中，玩家可以玩Hang On作为迷你游戏，而GBA的SEGA街机合集也收录了这部名作。



↑结合仿真要素制作的摩托竞速作品。

Out Run 出品年代1986 平台ARC/MD/PS2等

铃木裕开发的赛车游戏第二弹。本作以公路赛车的形式为玩家提供了一个冒险竞速的机会。街机仍然使用模拟赛车的座舱式筐体，用多声道扩音器和纵深屏幕展示了一个充满美式风格的赛车世界。本作也和Hang-On一样被移植多次，在MD、SS、DC、PS2、GBA等机种上都可以玩到，也作为迷你游戏收录在《莎木》中。



↑这部游戏最大的特征就是风格轻松。

用电视游戏机——SG-1000。入社之后的铃木裕不久就凭借着自己的才能成为开发部门的主力，并且在1984年以主导制作人的身份制作了SG-1000版的《冠军拳击》（Champion Boxing）。与后来的游戏相比，《冠军拳击》显得十分“原始”，不过那是受硬件限制的结果。后来这部作品被逆移植到街机上（大概也算是最早的逆移植作品了吧），随后铃木裕的主要开发平台就从家庭用游戏机转移到业务用的街机上。

之后铃木裕在街机游戏的开发中如鱼得水，1985年的《太空哈利》、《Hang On》和1986年的《Out Run》都成为受玩家欢迎的经典之作。其中《Hang On》是第一部采用模拟真实摩托车机身的街机筐体游戏，从此之后“体感”概念被引入街机游戏之中，玩家们看到了一个用电子游戏模拟真实环境的游戏世界。在游戏的时候，玩家要像驾驶真正的摩托车一样来回摇摆扭动车身，虽然是在玩游戏，但是却能体会到模拟真实赛车的感受。这种“虚拟真实”（Virtual Reality）的游戏概念一直是铃木裕在开发游戏的时候所追求的，这种概念一直延续到后来他制作的许多作品当中。

SEGA在80年代前期主要将制作精力集中在街机游戏的开发上，铃木裕作为开发团队的核心人物，制作的游戏一直拥有很高的素质。这些名作的诞生不但为SEGA带来了相当丰厚的收益，而且也使铃木裕的名字被许多爱好者所熟知。在之后的几年内，他的影响逐渐从日本传播到全世界。

1992 开创3D游戏先河

铃木裕所在的SEGA街机开发部门——第2AM研究开发部（简称AM2研）从80年代中后期开始开发了很多优秀的街机游戏，除了刚才介绍的作品之外，像《冲破火网2》、《太空哈利2》、《Super Hang On》、《Turbo Out Run》等续篇作品也都受到了欢迎。一直到90年代初，电子游戏依旧以2D画面为主，虽然当时3D动画技术得到了发展，但是还没有应用到游戏中的先例，所有3D画面的游戏都是用假3D真2D的方式表现的。铃木裕和他的队伍制作的很多游戏如《Hang On》、《太空哈利》都是用2D画面追求3D效果的代表作。直到1992年，SEGA开发的Model 1基板正式搭载了3D动画的功能。之后推出的第一部完全3D游戏《VR赛车》（Virtual Racing）一举走红。虽然游戏的画面很粗糙，构成赛车与背景的多边形数量掰着手指都可以数得出来，但是真正3D游戏的冲击感是当时的2D游戏和伪3D游戏所不能比拟的。像视角的转换、近景特写镜头、比赛回放等等。3D的表现使游戏从某种意义上更加接近真实，这也是AM2研的开发者们所要追求的。

在90年代初的日本，随着泡沫经济的崩溃，社会的意识形态也在开始改变。越来越多的人对过去传统的工作娱乐方式改变了看法，许多人把电子游戏作为娱乐消遣的一种调节剂，日本的街机业在经济不景的时代却得到了难得的发展机会。不过在当时在街机业发展中影响最大的并不是日本街机第一厂商SEGA，而是由CAPCOM推出的《街霸2》系列对战游戏。街霸的流行在日本和海外掀起了一阵格斗风暴，许多游戏公司都开始转向制作格斗游戏，街机经营者也喜欢引进这样的游戏（对战造就的吃币率不是其他游戏可以比拟的，赌博游戏除外）。一向以制作赛车、射击、动作游戏为主的SEGA，在街机对战狂潮风起云涌的时代，也开始考虑制作一部格斗游戏。于是在1993年，《VR战士》在AM2研的努力下诞生了。担当游戏制作总监督的自然是铃木裕先生，这部以完全立体的方式表现的游戏，从视觉效果到对战系统都和2D格斗游戏有很大的区别，最大的特点就是主人公并不是使用真空波动拳之类夸张的招式把敌人轰死，而是用一拳一脚的格斗方式进行较量。这种格斗比2D格斗更接近真实，因此铃木裕给它



这是登载在各大媒体上的出镜率最高的一张铃木裕的照片，摄于2004年《莎木Online》制作的时候。当时的铃木裕踌躇满志，对于制作自己心目中的优秀游戏的追求充满信心。但是在5年之后的现在，随着铃木先生的退任，这个计划也有可能成为永远的梦想。

起了Virtua Fighter这个名字。

为了将这部虚拟真实的格斗游戏制作好，铃木裕在93年之前曾经到世界武术最繁盛的地方——中国进行了长时间的实地走访，并且选定了发源于著名武术之乡河北沧州的八极拳作为主人公结城晶的格斗技。在吴氏八极拳掌门人吴连枝老师的帮助下，这种以雄浑坚固著称的拳法被铃木裕带到了日本，并且以电玩中虚拟格斗的方式传播给全世界的格斗玩家。在《VR战士》的带动下，《铁拳》、《刀魂》、《死或生》等3D对战游戏在玩家们的心目中占据了一席之地，成为与2D对战平起平坐的游戏类型，并且一直发展到现在。

1999《莎木》世纪末的奇迹

日本的电玩产业随着经济的复苏和技术的发展，自1994年之后进入了以光盘载体为主的家用主机唱主角的时代。SEGA的32位家用游戏机Saturn（SS）和索尼电

冲破火网2　出品年代1987　平台ARC/MD/PC-E等

SEGA AM研究所制作的追尾视角飞机射击游戏。和前作一样，采用了模拟飞机座舱的操作筐体，游戏方式与《太空哈利》大同小异，但是使用了F-14和许多其他真实存在的战斗机作为游戏的主角和敌方机体。我方武器分机枪和导弹锁定攻击两种，在模拟空战的感觉上做得十分出色，从MD到PS2、GBA都有移植。


↑模仿真实的空战使本作的人气很高。

VR赛车　出品年代1992　平台ARC/MD/PS2等

首次采用完全3D的车身和赛道，是三维立体赛车的开山之作。本作以F-1赛车为基础，加入了视角转换、过场动画等3D游戏特有的要素。游戏的画面粗糙，多边形数量很少，但是在当时很有冲击感。本作搭载特殊芯片之后在MD及SEGA 32X上推出，后来又推出了SS版。本作亦收录在PS2的SEGA AGES 2500系列中。


↑这是首个以多边形制作的赛车游戏。

VR战士　出品年代1993　平台ARC/MD/SS等

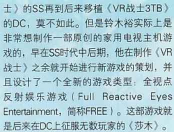
最早的3D格斗游戏，开创了该类型游戏的先河。本作经过严密考证，以现实中存在的武术作为基础，融合了诸多中国拳法和世界其他地方的格斗技，格斗手感追求真实，在日本和海外都有许多忠实的拥护者。除了SS版作为该主机首发软件推出之外，还推出了SEGA 32X的版本，后来Remix版在街机、SS和PC上发售。


↑3D格斗开山始祖，纪念意义重大。

VR战警　出品年代1994　平台ARC/SS/PC

使用光枪消灭敌人的3D射击游戏。这个系列的推出使光枪游戏进入了3D时代，玩家在游戏的时候必须向画面外射击来重装子弹，这种Reload的方式被许多同类型的游戏采用。1995年本作移植给SS并且发售了专用光枪控制器，PC版则使用鼠标控制准星。后来SEGA以此游戏的制作概念开发了打僵尸的《死亡之屋》。


↑这个游戏使光枪游戏进入了新时代。



脑娱乐公司的PlayStation（PS）之间的竞争是那个时代玩家们最关注的事情。与PS相比，SS主机在更多时候还是依靠移植街机的游戏作为卖点。这台主机上也有不少移植自铃木裕开发的作品，像《VR战士》1、2代，《VR战警》等等。尽管这些游戏都很优秀，但是铃木裕除了出道时候创作的《冠军拳击》之外，并没有给SEGA的家用电视主机制作过更多的原创游戏。玩家们想玩到铃木先生的作品，首先要到街机厅去排队，之后才能等到家用机移植的消息。而SEGA也一直把移植街机作为自己家用主机的宣传卖点，从当初移植《战斧》的MD，移植《VR战士》的SS再到后来移植《VR战士3TB》的DC，莫不如此。但是铃木裕实际上是非常想制作一部原创的家用电视主机游戏的，早在SS时代中后期，他在制作《VR战士》之余就开始进行新游戏的策划，并且设计了一个全新的游戏类型：全视点反射娱乐游戏（Full Reactive Eyes Entertainment，简称FREE）。这部游戏就是后来在DC上征服无数玩家的《莎木》。

最初《莎木》曾经计划制作到SS主机上，并且已经到了一定程度的开发阶段（在莎木2的特典映像中我们可以看到SS版莎木已经做到了2代的剧情）。但是经过反复权衡，最终这部作品还是转移到SEGA的新主机——Dreamcast上。铃木裕利用DC的机能，将这个游戏的画面制作得十分精美。为了这个游戏的开发，铃木裕起用了专业的建筑设计师、好莱坞的电影人员和日本动画界的重量级人才，使这个名为“Project Berkley”的莎木制作计划显得异常庞大。经过两年多时间的制作，《莎木》终于在1999年12月29日发售。这是铃木大师和AM2研的开发人员在新世纪到来的时候奉献给全世界玩家的一份珍贵礼物。

优美的游戏画面，电影一样曲折感人的剧情，良好的操作手感，高自由度的游戏方式，这些要素加起来使《莎木》注定要成为一部在游戏史上留下不朽盛名的作品。游戏推出之后，立刻在全世界获得了玩家们的一致赞扬，培养了一大批忠实粉丝，包括好莱坞导演斯皮尔伯格在内。据说斯皮尔伯格曾经在与铃木裕见面的时候向他请求签名，而曾经与他见过面的宫本茂、保罗·麦卡尼这样的大师级别的人物却没有这样的待遇。

2001年9月6日，《莎木2》发售。剧情承接了1代，一直到第6章（1代只有第一章）。当时SEGA已经宣布停止对DC的开发，正式推出了硬件市场。当时的DC也已经如同明日黄花一般，电玩市场已经是PS2、Xbox和NGC的天下。但是无数玩家依旧对《莎木2》的到来报以无比的欣喜。《莎木2》与《樱大战4》、《斑鸠》等优秀作品一起，为DC这台生不逢时的游戏主机创造了最后的辉煌。所有喜欢DC的玩家都不会忘记这些作品，《莎木2》作为永久经典，保留在他们的收藏之中。很多年以来，大家都没有忘记。

2003 辉煌之后的寂寞

2003年是铃木裕人生的顶点。在这一年，他获得了代表整个业界的权威评价机构“科学艺术互动学会”所颁发的“名人殿堂”大奖（Academy of Interactive Arts and Sciences' Hall of Fame）。这个奖项从1998年开始设置，专门颁发给为电子游戏开发事业做出杰出贡献的优秀游戏制作人才。在他之前，获得这一殊荣的日本游戏制作人有任天堂的宫本茂和前Square的坂口博信。到2009年为止，这个奖项的获得者中只有他们三人来自日本。由于文化的差异以及对游戏制作理念的不同理解，要获得这份由美国人颁发的荣誉，日本的游戏制作者必须有影响整个世界的能力才可以。宫本茂的《超级马里奥》、《赛尔达传说》，坂口博信的《最终幻想》都达到了这个水平，而铃木裕能够获得这一殊荣，应当说《莎木》这部划时代的名作是功不可没的。

在《莎木》开发完成之后，铃木裕负责了《VR战士4》的制作工作。从街机版的制作到PS2版的移植，以及后面的改版工作，《VR战士4》经历了与以往不同的历程。这部SEGA最出名的街机游戏第一次移植给其他的家用主机，在SEGA已经转型为软件开发厂商的时候，需要考虑到很多内容。AM2研为此投入了很多经历。VF4和VF4EVO的推出把这个系列带到了受众庞大的PS2主机上，在许多没有SEGA街机的地方，钟爱VF的玩家能够享受到不逊于街机水平的游戏，他们应该感谢AM2研的这些辛勤的开发者，作为主创的铃木大师不会被遗忘。

《莎木2》开发终结之后，由于DC这台主机基本上已经算是入了土，要想继续制作这个系列，就必须像VF一样考虑转换平台的问题。但是该系列只在Xbox上推出了欧美版的2代移植版，之后就再没有3代的消息。本来这个系列的剧情计划有16章左右，按照前两代推出的剧情安排来看，至少还得推出2部续作才能使这个系列完结。当大家都盼望《莎木3》能够在哪台新主机上推出的时候，铃木裕却在2004年宣布推出一部以莎木世界观为舞台的网络游戏——《莎木Online》，并且在中国的网络游戏博览会Chinajoy上进行宣传。当时正值日本SEGA在中国拓展网游事业的时期，《梦幻之星 蓝色脉冲》已经在国内运营。加上国内玩家对《莎木》系列的兴趣，这个游戏的推出看起来似乎没什么后顾之忧。但是之后的事情大家都知道，不只是SEGA，许多日本网游在中国运营不久就纷纷落马，包括《梦幻之星》在内。而《莎木Online》的开发工作更是两三年都没有动静，《莎木Online》最后一次更新开发情报是在2006年，只有一部分截图和一段13分钟的视频。在之后的两三年里这个游戏没有一点动静，官方网页也一直保持在2004年刚推出时的状态。说实话，在业界开发一部游戏的时间，少则一年半载，多则三四年，但是很少有游戏开发速度如此之慢，也没有提出取消开发（当然例外也不是没有，但是加起来应该不超过5个）。一直到2008年，当铃木裕和前CAPCOM的游戏制作人冈本吉起一块喝茶聊天的时候，他提到了《莎木Online》的问题。

这种名人聚会看起来很像沙龙，实际上是日本的游戏媒体为了获得更多爆料而特意开设的。在那次对谈中，冈本吉起向铃木裕询问《莎木Online》的开

VR战士2 出品年代1995 平台ARC/SS/PS2

VF系列的第二弹，由于采用了Model 2基板，多边形数量与角色的外形得到很大提升。本作在前作的基础上追加了新角色，以前的角色也有了新的技能。这个游戏的街机推出了2版，其中2.1版被移植到SS和PC。Genesis（美版MD）以《VR战士2》的名义制作了一款2D对战游戏，另外PS2的2500系列也收录本作。



↑本作随着机能提升而大幅度强化。

VR战警2 出品年代1995 平台ARC/SS/PC

和《VR战士2》一样，是采用Model 2基板制作的续作。游戏在画面得到提升的同时也增加了许多要素，分支选择比以前更多。和前作一样，这部作品受到很多射击游戏爱好者的欢迎。本作与VF2一样被移植到SS，1997年移植给PC，在2000年的时候又推出了DC的复刻版，搭配DC专用的手枪控制器。



↑当时买了SEGA光枪的玩家都玩过吧。

VR战士3 出品年代1996 平台ARC/DC

《VR战士》系列的第三作。这一代采用了新的基板Model 3，人物的外形更接近真实，五官表情更加丰富，这一代追加的新角色使用的都是日本本土武术（合气道和相扑），无论日本还是海外的玩家都很感兴趣。由于SS机能有限，虽然有许多谣言传出，最终这部作品还是以组队战版本的形式留给了SEGA的新主机Dreamcast。



↑这部游戏的家用机版是DC首发软件。

莎木 出品年代1999 平台DC

铃木裕经过多年策划和设计，动用了游戏、电影、音乐界的诸多优秀人才制作的全视点反射娱乐游戏，以高自由度的游戏方式和诸多细节设计使玩家们感觉新奇。而游戏的主线剧情亦十分感人，游戏在推出之前就做了大量的宣传工作，在发售之后获得了很高评价，铃木裕也因为这部作品而走上了事业的顶峰。



↑莎木是许多玩家心中永久的经典。



↑支持四人同时对战的巨大街机框体SEGA Race TV，是铃木裕目前开发的最新作品。

发状况，铃木笑而不答，反问冈本说："难道不能让我回答点能回答的问题吗？"但是冈本依旧坚持询问同一个问题。铃木裕在征求了同行的SEGA宣传部门人员的意见之后对他说："我只能说我可以说的……现在出于某种形势所迫，游戏的开发工作被推迟了。但是出于个人观点，我希望它可以做下去。"

这大概就是《莎木Online》的命运。延期，暂停开发，但是没有取消。不过在这几年里，铃木裕依然在街机游戏开发领域工作。在VF4之后，SEGA采用了新的基板Lindbergh，铃木裕在2005年设计了一个新的街机动作游戏《Psy-Phi》，玩家通过触摸操纵的方式控制角色在29英寸的屏幕上进行游戏。这个游戏的设计理念十分新颖，预计在2006年4月的时候上市，但是在3月SEGA突然宣布停止游戏的推出。当时街机的机器都已经制作完毕，准备推向市场，SEGA强行将所有机体召回，既不公布发售日，也不宣布游戏彻底取消，为业界留下了一个悬而未决的问题。

2008年，铃木裕带领原AM2的部下开发了街机赛车游戏《SEGA电视赛车》（SEGA Race TV）。这是目前为止他作为主创开发的最新的一部游戏。对于铃木裕来说，赛车游戏始终是他创作生涯中最重要的一部分，有以前开发《法拉利F355》和《Outrun 2》的经验，制作起来可以说是轻车熟路。这个游戏看起来没有那么大的影响力，但是它很可能具有一个特殊的意义：也许，这就是铃木裕作为主创开发的最后一部游戏了，因为在2009年3月，我们看到了他从创作执行官岗位上退下来的消息。

2009 不会被遗忘的人

近年来铃木裕的职业生涯可以说是流年不利，他在SEGA社内的地位也一直处于下滑状态。究其原因，《莎木》造就了他的大师地位，但是在某种程度上说也给他带来了麻烦。首先《莎木》1代的制作阵容十分巨大，无论在哪方面都是当时业界的顶级高手，因此投入的开发预算自然也不会少。因为在开发中经历了一次平台转换，所有的开发工作都得推倒重来，所以在这一代完成的时候，SEGA对该游戏的投入已经远远超出了前期的预算，一部游戏的开发宣传费用总共花了50亿日元，而游戏的销量是多少？日本国内只有50万。也就是说就算这个游戏卖1万日元一张都无法收回制作成本，何况游戏本身只卖6800日元。而《莎木》2代的开发费用也高达20亿日元，销量15万。这个结果意味着什么大家可能都清楚，对于SEGA来说，在连续遭受事业失败、主机停售的打击之后，再吃上这么一记重拳，不管你当初怎么承诺，制作太多有多认真，作品评价有多高，说什么也没关系，反正铃木裕的黑锅是背定了。所以《莎木Online》开发了四五年依旧没有消息，所以《Psy-Phi》最后会被叫停，所以铃木裕从VF5的制作名单中消失了。对于一家游戏公司来说，一个优秀的制作人不能给公司带来效益，那么就宁可不用。这个道理估计铃木裕自己也很清楚。

说起来铃木裕确实是个挺不幸的人，他的作品被叫停已经不是第一次了。在2001年，他为DC开发的飞行对战游戏《螺旋竞技场》原本预定发售，但是在这一年的9月11日，美国发生的那起恐怖袭击事件使整个已经制作完毕的游戏失去了发售的机会，原因很简单：玩家在游戏里操作飞机在城市上空捉对厮杀，周围都是纽约式的摩天大楼，有一关的场景还是双子塔——这些理由已经足够了。一向喜欢暴力刺激的美国玩家在看到自己的大楼像电影一样被撞塌掉之后，自然无法接受一部可以让飞机撞在大楼上的游戏。还好《美国海军》和《四国战机》这样早出了10年，不然的话恐怕也会遭到同样被封杀的命运（尤其是后者，请参照该游戏日本关卡的BOSS战）。但是别人怎么样是没关系的，铃木裕偏偏撞在了这个枪口上，那就没有办法了。

对于SEGA来说，铃木裕是一位不可多得的人才。除了极具创造性的开发能力之外，他的个人魅力也是使他继续留在社内的一个原因。AM2研是他一手带起来的，直到今天仍然是SEGA最主要的游戏开发部门。而铃木裕在业界的名声也确实很大，虽说商场无情，利益决定一切，但是就这么把他一脚踢开，于情于理都是不合适的。所以SEGA在这些年一直把他"冷藏"起来，给他职务，给他开发团体，但是不给他开发《莎木》续篇的机会。要知道前两作的巨大投入已经差点害得SEGA断气了，要是这位大师哪天脑子一热又拿出个几十亿的开发计划，SEGA的大股东Sammy可是不太好意思为这位下属埋单的。

另一方面，SEGA这些年来一边冷落铃木裕，一边着力提拔新的游戏开发人才。在宣布铃木裕"退任"的人事变动名单中，我们还看到了两个人的名字：名越稔洋，《龙如》系列的制作人；片冈洋，铃木裕下属AM2研的开发人员，现在是VF5的主创。他们两个都得到了提升，成为SEGA的开发主力。从某种意义上说，他们两个都是铃木裕的继承者。名越的《龙如》从系统和游戏要素上继承了《莎木》的许多优秀的部分，剧情做得也不错，在PS系主机上推出了4部作品，反响良好，为SEGA带来了丰厚利益；片冈带头开发VF5，尽得铃木大师真传，将游戏制作得有声有色，不但街机版赢得了玩家们的一致好评，还成功地移植到PS3和Xbox360主机上。铃木裕的退任伴随着他们二人的上位同时出现在这份人事报告上，从某种程度上说，已经体现了SEGA对于社内开发者的态度：位高权重，能者居之。能为公司带来利益的，升；不能为公司带来利益的，退。应该说，SEGA在过了那么多年才决心叫铃木裕退下来，已经是很给这位大师面子了。

不管怎么说，业界风云变幻无常，一个人的名字在昨天也许还家喻户晓，但是到了今天却可能无人知闻。但是也有许多制作人，是永远不会被玩家们忘记的，铃木裕就是他们中的一个。无论他将来是否继续留在SEGA，无论以后他能否继续开发出优秀的游戏，每一个曾经受惠于他的玩家的心目中，始终树立着一座不可磨灭的形象。因为他曾经给我们带来难以忘怀的游戏经历，无论作为一个游戏人还是一位艺术家，铃木裕始终是一位大师级的人物。在几经大浪淘沙的业界，铃木裕的名字同宫本茂、坂口博信等人一起，永远闪耀着光芒。

VR战士4 出品年代2001 平台ARC/PS2

VF系列发展到这一代，可以说每代都有脱胎换骨的变化。本作采用Naomi 2基板，对角色和背景的描绘已经达到了当时的最高水平。而这也是第一次向非SEGA系家用电视游戏机移植的VF游戏。本作的初版和Evo版都移植给PS2主机，使无数VF粉丝们在SEGA退出硬件市场之后选择了这台昔日死对头的机器。



↑VF移植PS2，SEGA饭也要买机器的。

莎木2 出品年代2001 平台DC/Xbox

《莎木》1代只收录了第一章的内容，而2代的剧情一直进行到第六章。玩家冒险的世界从日本转到香港和中国内地，游戏用全视点反射的方式为玩家构造了一个比前作更加庞大的冒险世界。本作推出之后受到的评价如前作一般高涨，但是销量惨淡。后来SEGA在美国欧洲发售了Xbox的移植版本，但是在日本没有推出。



↑《莎木》的故事到这一代就中断了。

Out Run 2 出品年代2003 平台ARC/Xbox

与其他同时代的SEGA街机游戏不同，本作采用的基板既不是Naomi 2，也不是新兴的Lindbergh，而是Chihiro。虽然名义上是Out Run系列的正统2代作品，但是实际上已经是第5作了。游戏的画面自然不用说，手感在同类型的赛车游戏中也是出类拔萃的。加强版改用Lindbergh主板，并且移植到Xbox上。



↑本作在画面上来说已经很优秀了。

SEGA电视赛车 出品年代2008 平台ARC

铃木裕在Lindbergh基板上制作的最新赛车游戏。和以前的赛车游戏一样，本作也采用了座舱筐体，支持双人和多人对战。本作的表现形式很有Out Run、《梦游美国》等SEGA-AM2研作品的感觉，吸纳了福特、克莱斯勒、马自达、三菱等著名赛车品牌的跑车为蓝本，同时引入了比赛解说，加入了氮气加速系统。



↑铃木大师的最新作品，08年推出。

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：如何看待游戏电影化和电影游戏化
本期问题策划：福建 陈凯

跨界不精彩

BY:风林

要找出一款在影视圈和游戏界都能有同样的影响力的作品，很少，不算动画的话，基本上就没有了。由于电影的强势地位，目前根据电影改编的游戏作品数量庞大，尤其以好莱坞作品为主，在电影上映的同期推出游戏。相反游戏改编自的电影的作品数量就少了好多，好在近两年好莱坞闹剧本荒，加上游戏公司游戏销售利润下滑也对电影的庞大市场垂涎，因此游戏改编的电影大片数量上来了一些，但成功的实在太少，《生化危机》系列算是口碑和票房双赢，不过影片素质与原创的电影作品比起来，爆米花得一塌糊涂。尽管在表现形式上，游戏与电影有共同之处，但对于体验者来说始终是不同的东西。虽然编者不反对同一主题在两大市场中跨界表演，但希望制作者们也能负责一些，把东西搞搞好再拿出来，尤其是游戏改编的电影，脑残得不得了。



←《铁拳》电影注定是个雷，今年开春经历过《龙珠》、《街霸春丽传》的两次刺激后，恐怕是要少看一些这样影响智力的东西了。图为同人，非电影照。

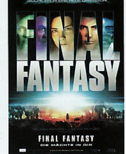


渣作遍地&佳作鲜有

BY:北斗

这问题够大的啊，都能写篇特稿了，几百来字反正也说不清楚，我就想到啥说啥的胡诌两句吧。

其实不管是电影的游戏化也好，还是游戏的电影化也好，这类例子鲜有成功的，游戏改编成电影的，似乎也就生化危机和古墓丽影还算不错，口袋妖怪虽然剧场版和TV版人气也都挺高吧，可总让人感觉这个是“游戏改编成动画”，而不是电影。不过，对于我们这些玩家而言，看到自己喜欢的大作被搬上萤幕还是非常期待的，毕竟挺有感情的——比如MGS、战神和旺达与巨像的电影版，我就很期待。



说到这里，请容许我情不自禁的要翻旧账喷一下电影版的《最终幻想 灵魂深处》，什么玩意啊？！简直就是渣作中的渣作，白白浪费了FF的招牌，回头还因为财政赤字把自个都搭进去了。与之相比，FF7AC就要好太多了，绝对让7代的粉丝们感动，可惜这个没进影院，直接给DVD化了……

将电影改编成游戏也少有成功，虽然由于电影的成功，游戏也往往卖得很火——这点在西方特常见，不过销量成功与游戏素质好毕竟是两码事……真的，这类垃圾游戏我见得多了。

关键是个感觉

BY:翅膀

游戏改编电影，这个最看重的就是能不能还原游戏原作中的那种气氛，电影不像游戏能操作，全程都是用眼欣赏，如果没气氛就什么都没了，比如《寂静岭》、《生化危机 恶化》、《FF7AC》都是再现了游戏原作气氛才获得了好评，真人版《生化危机》电影第一部口碑比后两部好也是气氛营造出色的缘故，对比着看一下就知道了。

至于电影改编游戏，衡量优劣的标准又是另一套了，好莱坞的大片做了一年又一年的游戏，能给玩家留下深刻印象的有几个？几乎都是清一色的二、三流游戏代名词，题材都是好题材，说到底就是制作方的水平问题，要不就是抱着牌子捞钱不想认真去做。不过对于看过原作的FANS来说，能在游戏中玩到和电影中一样的动作才是最重要的，哪怕是一个细微的细节，相比之下游戏性都是次要的，只要能最大程度的体现原作感觉，就足够了。



电影化的游戏和游戏化的电影，看和玩的就是一个感觉，能看或玩出原作的味道就一切OK，FANS们就能轻易接纳它为系列中的一员，不然的话，“这个还是XXX吗？”如此这般的咒骂声肯定会不绝于耳，打什么牌子，就要做什么东西，错不了的。

游戏电影化值得期待！

BY:七耀

游戏和电影进行联动已经不是什么新鲜事情，在电影上映的同时发售游戏是屡见不鲜的商业运作。其实如果能通过游戏来体现该电影作品的优秀，自然是无可挑剔。但现在电影改编的游戏都有一个“通病”，就是太过于商业化，用于宣传和推销的用意远大于娱乐性。应该说是没有用心去做，或者说是没有从游戏的开发角度来制作游戏。大多数电影改编的游戏都是将电影的剧情流程走一遍，值得深挖和研究的地方不多，适合喜爱该电影的游戏迷去尝试。而由游戏改编的电影素质则是良莠不齐，比如前些天推出的PSP版《龙珠》，游戏销量极其惨淡，而电影也遭受恶评。这个主要是电影启用的演员和广大《龙珠》迷心目中的经典形象相差甚远，而且与很多原作中的经典设定表现的不太相符。毕竟电影的素质和导演对于剧本的理解，还有实际拍摄条件以及制作技术都息息相关。不过电影化游戏中，也有比较不错的作品，比如前些天推出的《怪兽大战外星人》，还有即将推出的《飞屋环游记》。总而言之，不管是玩家还是电影迷，都应该以平常心来看待。



做不好也是没办法的事

BY:猴子

电影改编的游戏与游戏改编的电影，大多令人失望。原因很简单。现在制作一部电影需要的时间并不是很长，一般来说几个月差不多也就够了。但是要做一部好游戏，需要的时间大概要长一些。且不提FF、DQ、生化这样隔几年才能出一代的超重头游戏，就是一个一般公司制作的默默无闻的小制作游戏，开发时间好歹也得几个月，这是原创游戏的开发时间。而根据电影改编的游戏一方面要跨平台，另一方面还要赶在电影上映的档期之前推出，这样的话一部游戏的制作时间就变得很短，游戏的品质往往得不到什么保障。制作者一般也是按照电影公司的意愿，以捞钱为目的，出得越早越好，因此电影改编游戏的质量低下是可以理解的。说到游戏改编的电影，因为导演让写剧本的时候往往追求一些原创内容，有时候一部电影就整得和游戏没有一点相似的地方。像《最终幻想 灵魂深处》、《死或生》、《龙如》都是由游戏改编成的评价超级低下的电影，既得不到游戏玩家的认可，又不被影评人看好，正所谓猪八戒照镜子——里外不是人。而《生化危机》、《寂静岭》等作品虽然评价尚可，但是称不上优秀。不过有些尊重原著的片子还是会受到游戏迷的好评的，像FF7AC、《生化危机恶化》等等，但是这些电影也有一定的局限性，虽然玩家们都叫好，但是这样的游戏很难得到游戏粉丝之外的群体的认可，一旦做坏了，就会两头都不讨好。

05月上
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看！

内容超长，150分钟！
精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 新作视频

冰河世纪3（全平台）/希魔复活（Xbox360）/对战传说（PSP）/恩赐传说（Wii）/薄暮传说强化版（PS3）/X战警 金刚狼前传（全平台）/生化奇兵2（Xbox360）/疯狂塔（Wii）/摇滚乐队（PSP）/勇者30（PSP）/猎天使魔女（PS3/Xbox360）/永恒终结（多平台）/快捷瓦里奥制造（Wii）/赛尔达传说 姆吉拉的假面（Wii）

火线点评 时下流行游戏评论

《教父2》（Xbox360），体验横行于三大都市的黑帮生活。
《胧村正》（Wii），亲身经历日本元禄年间的奇境怪谈。

点播交流栏目 小沛、达人主持

《闯家点播台》第15期，编读视频交流大平台！



斗剧大赏 各国街机高手赛事

《铁拳6》、《VF5》高手格斗大赛

LIVE 试玩 最新网络下载模式测试

《生化危机5》最新对战模式评测

游戏天下事 小沛评论时下游戏话题

有关PS3和PSP3000破解的那些事儿……

特别策划 各类游戏精彩内容

《生化危机》历代回顾特辑之四

特别收录 超值光盘附赠内容

《恶魔战士》经典剧场版怀旧动画（上）！

90Min

《恶魔战士》经典怀旧动画 看游戏背后那些精彩的故事



《恶魔战士》曾经是和《街头霸王》并肩的CAPCOM顶梁格斗大作，不过后来却意外受到了冷落，新作不再推出。正统的游戏虽然没有了，但游戏中的人物却依然活跃在大家的眼前，例如一些乱斗游戏之类。可见《恶魔战士》中的人物形象还是非常深入人心的，例如性感火辣的莫莉甘、阴险冷酷的迪米特利、神秘潇洒的多诺文，还有可爱的猫女菲丽西亚、中国僵尸莉莉等等，这些人物至今依然有着相当大的魅力。不过，他们的故事您了解吗？我们这次特别为大家奉上《恶魔战士》的经典动画，大家一起来重温一下吧！

30Min

春夏新作报道热度持续升温 众多大制作让玩家惊喜连连



在本次为大家介绍的十多款新作当中，"传说三部曲"、《生化奇兵2》、《猎天使魔女》、《希魔复活》这些游戏都是很多玩家翘首以盼的大作，特别是"传说三部曲"的三个作品，涵盖了PSP、Wii、PS3这三个平台，基本让各个领域的玩家都能感受到"传说"的魅力。《猎天使魔女》最先传闻PS3独占，可能让大家有些失望，不过现在已经公开横跨360之后，大家对这款游戏的关注度自然也大幅提升，其华丽的打斗场面估计已经深深吸引了一大批玩家。不多说了，大家赶紧欣赏光盘中的这些精彩影像吧！

15Min

铁拳6热血大赛 VF5高手群过招

最近的格斗大赛真多啊！既有国内又有国外，这当然跟最近格斗游戏频繁发售有很大的关系。继上次我们为大家带来"《街头霸王4》最强店头大赛"之后，本期节目中您将欣赏到《铁拳6 BR》和《VF5》的日本高手对战视频。目前距离《铁拳6 BR》家用机版发售还有大概不到半年时间，我们在未来还会为大家奉上更多关于本作的精彩报道，敬请关注。



10Min

PSP3000的猜想 众人期盼的破解

小沛最近快要"疯"掉了，因为最近询问"PSP3000"以及"PS3"何时能破解的读者越来越多……说实话，PSP3000能不能破解实在没人知道，另外就算PS3破解之后，恐怕大家也"没法接受"。小沛之前曾在文章中说过这些事，不过可能大家印象不是很深刻。本期"游戏天下事"栏目中，小沛将具体为大家讲述其中原委，希望读者们能清醒看待这些问题。



20Min

《生化危机》全系列回顾！让你了解更多隐秘的历史！



《生化危机》这个系列相信不会有人没有听说过，绝大多数玩家肯定至少都接触过系列作品，更有很多玩家将其视为恐怖类型中首屈一指的经典！这个节目的内容非常丰富，我们将为大家陆续介绍《生化危机》系列的历史资料，包括其一开始的创意来源，吸收了哪些游戏的创意元素，以及各类衍生作品和对其他作品的影响等等。绝对是生化迷们不可错过的视频教课书！这个节目的内容非常丰富，我们将分为多期连载。就算是老牌的生化玩家恐怕也不可能了解节目中所透露的所有秘密！不信？那就赶紧来看看吧！

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您更为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧！

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。


梦断莎木三
还记得当年您的十六章大作承诺吗?
还记得当初世嘉饭对您的死心追随吗——
因为您，才让我们一直抱有信念
忘不掉芭月凉与原崎望在一代中摩托上的温柔缠绵，
忘不掉玲莎花、红秀瑛的初初登场千娇百媚，
这一切，难道只能成为记忆